

LAKON BIMASAKTI SAJIAN NARTASABDA DALAM PERSPEKTIF ESTETIKA PEDALANGAN

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1
Progam Studi Seni Pedalangan
Jurusan Pedalangan



oleh

**Redya Fanji Prajastha Susanto
NIM 13123110**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi

**LAKON BIMASAKTI SAJIAN NARTASABDA DALAM PERSPEKTIF
ESTETIKA PEDALANGAN**

yang disusun oleh

**Redya Fanji Prajastha Susanto
NIM 13123110**

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang skripsi

Surakarta, 28 Desember 2017

Pembimbing,



**Dr. Suyanto, S.Kar., M.A.
NIP. 196008131987011001**

PENGESAHAN

Skripsi

LAKON BIMASAKTI SAJIAN NARTASABDA DALAM PERSPEKTIF ESTETIKA PEDALANGAN

Yang disusun oleh

Redya Fanji Prajastha Susanto
NIM 13123110

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 10 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji,



Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn.

Penguji Utama



Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum.

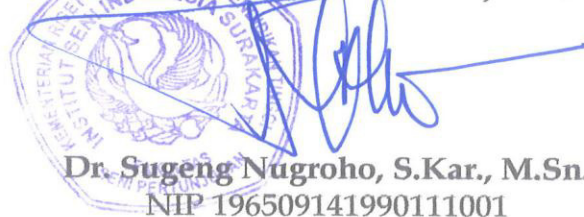
Pembimbing,



Dr. Suyanto, S.Kar., M.A.

Skripsi ini telah diterima
sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S-1
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 30 Januari 2018
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,



Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn.
NIP 196509141990111001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada seluruh rekan-rekan seniman dan pembaca yang ingin mendalami tentang ilmu seni pedalangan.

MOTTO

Tidak masalah dihina dan dicaci. Banyak orang mulia yang lahir dari hinaan dan cacian.

~Tere Liye~

Seniman yang baik bukan orang yang mendengarkan kritik, tetapi orang yang berkarya.

~Dedy Corbuzier~

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Redya Fanji Prajastha Susanto
NIM : 13123110
Tempat, tanggal lahir : Blitar, 5 Agustus 1995
Alamat Rumah : Dusun Klepon RT 01 RW 03, Desa
Sidodadi, Kecamatan Garum, Kabupaten
Blitar.
Program Studi : Seni Pedalangan
Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul: "Lakon Bimasakti Sajian Nartasabdha dalam Perspektif Estetika Pedalangan" adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan serta merta suatu jiplakan (plagiasi). Apabila di kemudian hari ditemukan unsur-unsur plagiasi dalam karya seni saya ini, maka gelar kesajaraan yang saya terima dapat dicabut dan saya siap mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggung jawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 10 Januari 2017
Penulis,




Redya Fanji Prajastha Susanto

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **Lakon Bimasakti Sajian Nartasabda dalam Perspektif Estetika Pedalangan** merupakan penelitian yang berfokus pada kajian estetik lakon Bimasakti sajian Nartasabda yang diselenggarakan oleh Yayasan Tirtatinangka di Desa Pokak, Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana struktur dramatik lakon Bimasakti oleh Nartasabda, (2) Bagaimana tekstur dramatik lakon Bimasakti sajian Nartasabda, (3) Bagaimana lakon Bimasakti sajian Nartasabda dipandang dari aspek estetika pedalangan.

Alasan penulis mengambil lakon Bimasakti sebagai objek material karena Lakon Bimasakti merupakan salah satu lakon *lebet* dan sering dijadikan bahan renungan bagi kehidupan Masyarakat Jawa. Landasan konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah struktur dramatik Soediro Satoto, tekstur dramatik Cahyaningrum Dewojati, teori pedalangan Bambang Murtiyoso dkk, dan konsep estetika pedalangan tulisan Nayawirangka.

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif interpretatif, sedangkan untuk keabsahan data, penulis menggunakan triangulasi data yakni pencarian data menggunakan tiga metode sekaligus. Tiga metode tersebut adalah studi pustaka, wawancara dan observasi, serta untuk mendapatkan keakuratan data yang lebih, penulis melakukan metode tambahan yaitu transkripsi melalui rekaman audio-visual.

Hasil dari penelitian ini adalah struktur dan tekstur dalam sajian Nartasabda berbeda dengan yang lain. Selain itu, Nartasabda masih memperhatikan nilai-nilai estetik berdasarkan konsep estetik menurut Nayawirangka, dan nilai-nilai dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda masih dihayati oleh Masyarakat Jawa hingga sekarang.

Kata kunci: Bimasakti, struktur dramatik, tekstur dramatik, estetika pedalangan, Nartasabda, nilai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan petunjuk dan kasih sayang-Nya, skripsi yang berjudul *Lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif Estetika Pedalangan* ini dapat terselesaikan.

Proses penulisan skripsi ini tidak bisa terlepas dari dukungan berbagai pihak, baik dari segi moral maupun material. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Dr. Suyanto, S.Kar., M.A. selaku pembimbing yang senantiasa dengan penuh kesabaran membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi “Lakon Bimasakti Sajian Nartasabdha dalam Perspektif Estetika Pedalangan”.

Terimakasih yang tulus juga penulis sampaikan kepada Bapak Purbo Asmoro, S.Kar., M.Hum. Bapak Dr. Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum. Bapak Blacius Subono, S.Kar., M.Sn. Bapak Kuwato, S.Kar. M.Hum. selaku Narasumber yang telah meluangkan waktu dan menyampaikan informasi demi tersusunnya tugas akhir ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Bapak Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum. dan Bapak Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn. selaku penguji, yang telah meluangkan waktu memberikan masukan dan saran. Selain itu tidak lupa ucapan terimakasih kepada Bapak

Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen mata kuliah metode penelitian, yang mendasari hal penulisan ilmiah.

Terima kasih dan rasa hormat juga penulis ucapkan kepada Bapak Suwondo S.Kar, M.Hum selaku Pembimbing Akademik yang selalu mengarahkan, memberikan dukungan dan semangat serta motivasi kepada penulis. Ucapan terimakasih juga penulis ucapkan kepada kedua orang tua. Bapak Slamet Susanto. S.H, M.Si dan Ibu Yuni Sudarwati S.Pd, dan Rekryandire Prabaningmas Susanto, Ayudya Syifa Yesica Rahma dan Dhea Putri Ardana Reswari yang selalu menjadi penyemangat. Tidak lupa kepada kekasihku, Putri Arisma Dewi yang telah bersedia menemani selama proses penelitian ini berlangsung. Serta seluruh keluarga besar jurusan Seni Pedalangan, serta seluruh pihak yang telah membantu penulis yang tidak mungkin penulis sebutkan satu per satu.

Penulisan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena mengingat kemampuan penulis yang masih minim. Kritik dan saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan, demi penyempurnaan penulisan ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat meskipun sedikit, khususnya terhadap Jurusan Seni Pedalangan dan pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Tinjauan Pustaka	6
E. Landasan Konseptual	9
F. Metode Penelitian	12
1. Observasi	12
2. Studi Pustaka	13
3. Wawancara	14
4. Transkripsi	15
5. Analisis Data	15
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II STRUKTUR DRAMATIK DAN TEKSTUR DRAMATIK	18
LAKON BIMASAKTI SAJIAN NARTASABDA	
A. Sekilas Cerita Lakon Bimasakti	18
1. Bimasakti dalam Serat Nawaruci	18
2. Bimasakti dalam Serat Gembringbaring	22
3. Bimasakti dalam Novel Bima sejati	24
B. Struktur Dramatik Lakon Bimasakti Sajian Nartasabda	31
1. Tema dan Amanat	31
2. Alur	33
a. Tahap Pengenalan atau Eksposisi	34
b. Tahap Perumitan atau Komplikasi	34
c. Tahap Klimaks atau Puncak Masalah	35
d. Tahap Penyelesaian atau Peleraian	36
e. Tahap Kesimpulan dan Pemecahan	36
3. Penokohan (Karakteristik/Watak)	37
4. Latar (<i>setting</i>)	38
a. <i>Pathet nem</i>	38

b. <i>Pathet Sanga</i>	51
c. <i>Pathet manyura</i>	53
BAB III TEKSTUR DRAMATIK LAKON BIMASAKTI SAJIAN	59
NARTASABDA	
A. Dialog	59
B. Irian untuk mendukung suasana (<i>MOOD</i>)	65
C. Visual (<i>SPECTACLE</i>)	67
1. Perlengkapan Pentas	68
2. <i>Garap Sabet</i>	72
BAB IV ASPEK ESTETIKA PEDALANGAN LAKON BIMASAKTI	77
SAJIAN NARTASABDA	
A. Makna dan Simbol dalam lakon Bimasakti Sajian	77
Nartasabda	
1. Adegan Werkudara dengan Drona di Negara Ngastina	77
2. Adegan Werkudara dengan Drona di Pertapan Sokalima	78
3. Adegan Werkudara dengan Anoman	79
4. Adegan Werkudara dengan Dewaruci	79
5. Adegan Bimasuci dengan Janaka	82
B. Konsep Estetika Pedalangan	82
a. <i>Regu</i>	84
b. <i>Greget</i>	91
c. <i>Sem</i>	92
d. <i>Nges</i>	93
e. <i>Renggep</i>	95
f. <i>Lucu</i>	103
g. <i>Antawacana</i>	105
h. <i>Unggah-Ungguh</i>	110
i. <i>Tutuk</i>	112
j. <i>Trampil</i>	113
BAB V PENUTUP	115
A. Kesimpulan	116
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119

DAFTAR NARASUMBER	121
DISKOGRAFI	122
GLOSARIUM	123
BIODATA PENULIS	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perangkat Gamelan (repro rekaman <i>Bimasakti</i>).	69
Gambar 2. Perlengkapan <i>gawangan kelir</i> (repro rekaman <i>Bimasakti</i>).	70
Gambar 3. Penataan <i>kothak</i> dan <i>cempala</i> (repro rekaman <i>Bimasakti</i>).	71
Gambar 4. Posisi duduk <i>pesindhen</i> dan <i>wiraswara</i> (repro rekaman <i>Bimasakti</i>).	72
Gambar 5. Tari gleyongan yang ditampilkan sebelum <i>bedhol kayon</i> (repro rekaman <i>Bimasakti</i>).	73
Gambar 6. <i>Sabet</i> bernuansa humor ketika Sengkuni tepuk tangan karena Werkudara menerima syarat Pandhita Drona mencari <i>tirta pawitra mahening suci</i> (repro rekaman <i>Bimasakti</i>).	74
Gambar 7. <i>Sabet</i> bernuansa humor ketika Sengkuni terpelanting saat Werkudara kembali ke <i>pasewakan</i> . (repro rekaman <i>Bimasakti</i>).	74
Gambar 8. Posisi <i>tanceban jejer</i> Negara Ngastina yang masih memperhatikan <i>udanegara</i> (repro rekaman <i>Bimasakti</i>).	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia di mata dunia dikenal sebagai bangsa yang kental dengan seni dan budaya. Salah satu kekayaan yang dapat diandalkan dalam persaingan global adalah produk seni dan budaya. Salah satu produk seni dan budaya yang digemari masyarakat dalam lingkup nasional maupun internasional adalah seni pertunjukan wayang. Wayang mendapat predikat oleh UNESCO, bahwa wayang merupakan sebuah “Karya Agung Warisan Dunia” dan diproklamirkan pada tanggal 7 November 2003 sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*, yang kurang lebih mempunyai pengertian sebagai sebuah karya agung budaya oral non benda yang merupakan warisan untuk seluruh umat manusia (UNESCO dalam Suyanto, 2009:2).

Pengertian non benda adalah hal-hal yang terkandung dibalik sesuatu, seperti halnya nilai-nilai yang luar biasa di dalam cerita wayang. Masyarakat Jawa memandang wayang kulit merupakan cermin dari kehidupan, karena jika ditinjau dari asal muasalnya, seni pertunjukan wayang merupakan hasil

buah pemikiran untuk kegiatan religius masyarakat Jawa, sekaligus sarana ajaran-ajaran keilahian (Suyanto, 2009:2).

Wayang dianggap sebagai identitas budaya, karena nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukan dijadikan tuntunan, diteladani setiap hari, serta diimplimentasikan dalam bermasyarakat. Nilai-nilai tersebut tersirat lewat lakon, maupun lewat sifat-sifat tokoh. Jadi tidak mengherankan jika masyarakat mengidolakan tokoh-tokoh tertentu sebagai panutan dalam kehidupan (Hardjowirogo dalam Purwadi, 1994:33).

Seseorang yang rajin mengapresiasi pertunjukan wayang, akan mampu menemukan makna-makna hakiki kehidupan, yang tersirat lewat alur sajian pertunjukan di dalamnya. Simbol-simbol tersebut terdapat nilai-nilai estetis yang berisi ajaran moral (Tim Filsafat Wayang Sistematis, 2016:20).

Seni Pertunjukan wayang memang tidak bisa terlepas dari kesan estetis, karena hakekat seni pertunjukan adalah buah karya budaya manusia yang merupakan manifestasi dari nilai-nilai keindahan. Keindahan merupakan dambaan setiap manusia, karena keindahan secara umum memberi rasa nikmat, tentram, damai dan bahagia (Suyanto, 2009:28).

Keindahan disini bukan tergantung pada tokoh wayang yang bagus, halus, rumit atau penataan karawitan yang jitu saja, tetapi juga perlu diperhatikan pesan yang akan disampaikan di *pakeliran* (Suyanto: 2015; 13).

Nilai-nilai estetis diperlukan kehadirannya untuk menentukan keberhasilan seniman dalang dalam menyajikan pertunjukan. Bermutu dan berkualitasnya pertunjukan wayang, ditentukan oleh kemampuan dalang dalam menyajikan kesan estetis kepada penonton. Oleh karena itu, dirinya tidak hanya dituntut kemampuan teknis, melainkan juga masalah kerohanian, falsafah hidup, pendidikan, kebatinan, kesusasteraan, ketatanegaraan, dsb (Soetarno, 2007:22-24).

Perkembangan estetika pedalangan gaya Surakarta tidak bisa lepas dari pengaruh pola pertunjukan dalang kondang pada periode tertentu. Pada masa kejayaan Keraton Surakarta hingga tahun 1960-an, para dalang dari berbagai daerah banyak yang berkompetisi untuk mempelajari pedalangan gaya keraton. Kemudian muncul dalang-dalang kondang seperti Pujasumarta, Tiksnasudarsa, Pringgasutata, Wignyasutarna, dan Nyatacarita. Beberapa tahun kemudian, muncul dalang kondang bergaya keraton seperti, Sujarna Atmagunarda, Warsina, Surana, dan Kiyat Diharja. Mereka menjadi panutan dan idola bagi generasi dalang-dalang berikutnya (Sunardi, 2013:27).

Kekuatan pakem gaya keraton Surakarta mulai memudar pada dekade 1960-1970, karena munculnya Nartasabda. Gaya pedalangan Keraton Nartasabda sedikit banyak mengadopsi dari *pakeliran* Pujosumarto, tetapi diolah lagi menjadi lebih segar. Pola pedalangan Nartasabda merupakan

perpaduan dari gaya pedalangan lain seperti *Yogyakarta, Banyumas, Jawatimuran*, dan memasukan idiom-idiom gending *bedhayan, keroncong, langgam*, dan dangdut untuk ramuan *karawitan pakeliran* (Sunardi, 2013:28).

Kreatifitas Nartasabda juga terlihat dari perubahan posisi duduk *pesindhen* dan *wiraswara* dalam penataan gamelan. Untuk menunjang popularitas, Nartasabda mencoba memasuki dapur rekaman komersial, yang kemudian disiarkan melalui radio dan dijual di pasaran. Inovasi tersebut menimbulkan legitimasi di masyarakat sebagai dalang yang menduduki posisi puncak pada masa itu (Sunardi, 2013:29).

Salah satu sajian Nartasabda yang menurut penulis menarik untuk dijadikan objek penelitian adalah lakon Bimasakti. Alasan penulis memilih lakon Bimasakti karena lakon tersebut merupakan lakon *lebet* yang syarat dengan falsafah hidup masyarakat Jawa.

Lakon Bimasakti sering dijadikan bahan renungan dan pedoman hidup masyarakat Jawa. Lakon Bimasakti juga digunakan sebagai cermin kebijaksanaan untuk memahami kesempurnaan hidup. Bima sebagai tokoh sentral merupakan gambaran manusia yang telah sukses menjalankan tugas ketuhanan, kemasyarakatan dan kemanusiaan (Purwadi, 2007:236).

Berpijak dari fenomena diatas, dalam hal ini penulis akan melakukan kajian estetik terhadap lakon Bimasakti sajian Nartasabda terkait dengan

dengan hal ikhwal: struktur dan tekstur dramatik, dan kandungan nilai-nilai estetik.

B. Rumusan Masalah

Dengan uraian dari pemaparan diatas, penelitian ini memfokuskan pada kajian estetik lakon Bimasakti sajian Nartasabda. Adapun rumusan masalah yang mendasari adalah:

1. Bagaimana struktur dramatik lakon Bimasakti oleh Nartasabda?.
2. Bagaimana tekstur dramatik lakon Bimasakti sajian Nartasabda?.
3. Bagaimana lakon Bimasakti sajian Nartasabda dipandang dari aspek estetika pedalangan?.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian terhadap lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan ini memiliki tujuan yaitu:

1. Mengetahui struktur dramatik lakon Bimasakti sajian Nartasabda.
2. Mengetahui tekstur dramatik lakon Bimasakti sajian Nartasabda.
3. Menggali nilai-nilai estetik lakon Bimasakti sajian Nartasabda.

Adapun manfaat yang ingin dihasilkan terhadap penelitian lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan adalah:

1. Memberikan manfaat terhadap penulis untuk menambah wawasan dalam hal penelitian ilmiah, sekaligus untuk lebih mengetahui nilai-nilai estetik lakon Bimasakti sajian Nartasabda.
2. Untuk menambah referensi bagi rekan-rekan seniman agar tidak meninggalkan nilai-nilai estetik dalam menyajikan pertunjukan.
3. Memberikan informasi yang dapat dipertanggungjawabkan terhadap masyarakat, mengenai nilai-nilai estetik lakon Bimasakti sajian Nartasabda, serta untuk menambah informasi ilmiah terhadap peneliti lain.

D. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan pengamatan penulis, belum ada penelitian sebelumnya yang menganalisis penelitian mengenai lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan. Berikut ini beberapa informasi dari hasil tinjauan pustaka terkait dengan penelitian adalah sebagai berikut:

Sugeng Nugroho (2012) dalam bukunya *Lakon Banjaran Tabir Dan Lika-Likunya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*, meneliti tentang profil

Nartasabda, bentuk pertunjukan, *sanggit* dan *garap* sajian Nartasabda pada lakon berbentuk *banjaran*, dan latar belakang kesenimanannya Nartasabda. Penelitian ini tidak mengkaji lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan.

Bambang Murtiyoso dkk (2004) dalam bukunya *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*, menyebutkan kiat-kiat Nartasabda dalam pembaruan pada sajian *pakeliran*, di dalam penelitian ini tidak mengkaji lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan.

Soetarno dan Sarwanto (2010) dalam bukunya *Wayang Kulit dan Perkembangannya*, menyebutkan bahwa Nartasabda menciptakan *pakeliran* gaya baru dengan penekanan pada unsur *catur* yang segar serta unsur karawitan dari daerah lain. Penelitian ini juga tidak mengkaji lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan.

Sumanto (2002) *Nartasabda kehadirannya dalam dunia pedalangan*. Buku ini memuat profil Nartasabda, latar belakang kesenimanannya, kiat-kiat perubahan yang dilakukan, kehadirannya serta pengaruhnya dalam dunia pedalangan, gaya hidup Nartasabda hingga akhir hayat, tetapi didalam buku ini juga tidak ada penelitian mengenai lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan.

Soediro Satoto dkk (2012) *Ki Nartasabda Hidup Idealisme dan Ajarannya*. Buku tersebut berisi latar belakang kesenimananan, kreasi dan inovasi, serta idealisme dan ajarannya. Dalam buku ini disebutkan sedikit mengenai alur cerita lakon Bimasakti, tetapi penelitian ini menyebutkan bahwa Nartasabda belajar *sabet* dari Pujasumarta, sedangkan pada sumber yang lain Nartasabda meniru *catur* Pujasumarta, bukan *sabet* Pujasumarta, di dalam penelitian ini juga tidak diteliti lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan.

Sunardi (2013) dalam buku *Nuksma dan Mungguh Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*, di dalam penelitian ini membahas tentang kemunculan Nartasabda, pengaruh dalam perubahan dunia pedalangan hingga sekarang, kiat-kiat dalam menunjang popularitas, serta penelitian mengenai lakon Bimasakti dalam konsep *Nuksma dan Mungguh*. Menurut Sunardi (2013:232), suasana *regu* terletak di adegan samudra minangkalbu, berdasarkan keselarasan *garap catur*, *garap sabet*, dan *garap karawitan pakeliran*. *Garap catur* ditunjukan pada narasi *janturan* dan *pocapan* pada adegan Samodra Minangkalbu. *Garap Sabet* ditunjukan dengan komposisi tanceban Werkudara ketika bersimpuh di hadapan Dewaruci, sedangkan *garap karawitan pakeliran* ditunjukan dari *Ladrang Eling-Eling*, *laras slendro pathet manyura* sebagai pendukung musikal untuk membangun rasa *regu*. Penelitian ini tidak diteliti

lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan secara keseluruhan.

Soetarno dkk (2007) dalam buku *Estetika Pedalangan* menyebutkan tentang pokok pikiran estetika barat, estetika timur, dan estetika pedalangan menurut berbagai sumber, serta konsep estetik unsur *garap pakeliran*, tetapi di dalam buku ini tidak mengkaji lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan secara keseluruhan..

Dengan demikian penelitian yang berjudul lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan belum ada yang mengkaji, sehingga layak untuk dijadikan objek penelitian penulis.

E. Landasan Konseptual

Penelitian ini memfokuskan kepada lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan. Pemahaman mengenai estetika tidak terbatas hanya kepada rasa indah saja, tetapi pemahaman yang mendalam berkaitan dengan makna dan simbol yang ada di dalam pertunjukan (Soetarno, 2007:22).

Adapun untuk menganalisis struktur dramatik lakon Bimasakti sajian Nartasabda, penulis menggunakan teori Soediro Satoto yang meliputi: (1)

Alur dan penokohan, (2) Tema dan amanat, (3) Setting (Satoto: 1985: 15). Selain struktur dramatik, penulis juga menganalisis tekstur dramatik yang meliputi: (1) dialog (2) iringan untuk mendukung suasana (*mood*) (3) Visual (*spechtacle*) (Dewojati: 2012: 180).

Ukuran kesan estetis di dalam Seni Pedalangan termuat di dalam *Serat Tuntunan Padalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* karya Nayawirangka (1960:I:57). Adapun Nayawirangka menyebutkan bahwa ada sepuluh *kawruh* yang harus diperhatikan untuk menjadi dalang, agar sajian *pakeliran* seorang dalang bernilai estetis, yaitu :

- 1) *Regu*: dalang dapat membuat suasana agung, *wingit*, serta berwibawa. Letak suasana regu menurut Nayawirangka berada di sore hari atau di dalam adegan jejer.
- 2) *Greget*: dalang dalam menyajikan *pakeliran* harus bisa membuat seolah-olah seluruh rentetan peristiwa di dalam *pakeliran* seperti benar-benar terjadi.
- 3) *Sem*: dalang harus bisa membawakan adegan romantis untuk adegan percintaan.
- 4) *Nges*: dalang harus bisa membawakan suasana *trenyuh* khususnya untuk adegan yang bernuansa sedih.

- 5) *Renggep*: dalang harus bisa menjaga sajiannya agar tidak kehilangan semangat selama semalam.
- 6) *Lucu*: dalang harus bisa menghadirkan humor di dalam pertunjukan
- 7) *Antawacana*: dalang harus bisa membawakan tekhnis *catur*, *ginem*, *janturan* dan *pocapan*
- 8) *Unggah-ungguh*: dalang harus bisa mengerti kasta di dalam wayang, tata negara, serta kedudukan antara tokoh satu dengan yang lain. Dalam hal ini dalang harus bisa memilih penggunaan bahasa yang digunakan, selain itu dalang harus mengerti sikap antara tokoh satu dengan lainnya.
- 9) *Tutuk*: dalang harus pandai membawakan cerita dan cerita yang disajikan harus bisa dibawakan secara jelas dan urut.
- 10) *Trampil*: dalang harus bisa trampil dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan unsur-unsur *garap pakeliran* ketika menyajikan pertunjukan.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif interpretatif dengan menggunakan analisis berdasarkan konsep-konsep estetika pedalangan. Sumber data primer diperoleh dari rekaman audio visual lakon Bimasakti sajian Nartasabda produksi Honocoroko.

Untuk memperoleh data yang tepat, penulis melakukan beberapa metode guna memperoleh data secara maksimal. Langkah-langkah tersebut diharapkan dapat mencapai hasil yang diharapkan. Metode penelitian yang akan dilakukan adalah observasi, studi pustaka, wawancara, transkripsi dan analisis data. Penjabaran metode tersebut secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan terhadap rekaman audio visual lakon Bimasakti sajian Nartasabda. Observasi dilakukan secara tidak langsung dengan mengamati rekaman audio visual lakon Bimasakti sajian Nartasabda produksi Honocoroko. Penulis tidak mengamati lakon Bimasakti sajian Nartasabda secara langsung, karena pertunjukan tersebut terlaksana pada waktu yang berbeda.

Rekaman ini dijadikan sumber data primer karena rekaman ini memang mendokumentasikan objek material. Selanjutnya rekaman akan diamati berulang-ulang untuk memperoleh data sesuai kebutuhan penelitian secara maksimal.

2. Studi Pustaka

Selain observasi secara tidak langsung, penulis melakukan pengamatan terhadap sumber tertulis yang berkaitan dengan lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam Perspektif Estetika Pedalangan. Studi pustaka penulis lakukan guna menambah referensi untuk menunjang keberhasilan penelitian, mendapatkan teori yang sesuai, menguji keaslian penelitian, serta menghindari terjadinya ke tidak efektifan analisis.

Sumber tertulis yang menjadi referensi utama dalam penelitian ini adalah *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya* karya Soediro Satoto, untuk menganalisis struktur dramatik lakon Bimasakti sajian Nartasabda. *Drama, Sejarah, Teori dan Penerapannya* karya Cahyaningrum Dewojati, untuk menganalisis tekstur dramati lakon Bimasakti sajian Nartasabda. *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-Elemen Dasar Pakeliran* karya Bambang Murtiyoso dkk, untuk menganalisis *catur, sabet* dan *karawitan*

pakeliran, serta berbagai perlengkapan pentas lakon Bimasakti sajian Nartasabda. *Serat Pedhalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* karya Nayawirangka, untuk menganalisis konsep estetis lakon Bimasakti sajian Nartasabda.

Adapun penulis juga melakukan pendalaman terhadap sumber tertulis lain yang berkaitan dengan Lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam Perspektif Estetika Pedalangan, agar hasil penelitian tidak lepas dari kerangka rumusan masalah yang akan dikaji.

3. Wawancara

Metode yang peneliti lakukan selanjutnya adalah wawancara. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang belum didapatkan di dalam sumber tertulis. Informan di dalam penelitian ini adalah Purbo Asmoro (55 tahun), Bambang Suwarno (66 tahun), Blacius Subono (63 tahun), dan Suyanto (57).

Informasi yang ingin diperoleh dari wawancara tersebut meliputi latar belakang kesenimananan, kreatifitas Nartasabda dalam pertunjukan, serta hal-hal yang berkaitan dengan analisis berdasarkan disiplin ilmu estetika pedalangan. Wawancara dilakukan secara bebas agar terbentuk rasa

nyaman, sehingga Narasumber dapat lebih mengeluarkan pemikiran-pemikirannya terhadap pertanyaan penulis. Proses wawancara penulis lakukan di tempat tinggal domisili narasumber.

4. Transkripsi

Transkripsi diperlukan untuk mencatat kembali lakon Bimasakti sajian Nartasabda dari rekaman audio visual ke dalam bentuk tulisan maupun ke dalam bentuk notasi *sulukan* sesuai dengan kebutuhan penelitian. Transkripsi berguna untuk mempermudah analisis terhadap *catur* dan *sulukan*, pada lakon Bimasakti sajian Nartasabda. Data yang sudah ditranskrip kemudian diolah sesuai kebutuhan, berdasarkan pendekatan disiplin estetika pedalangan.

5. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengolah data mentah yang sudah terkumpulkan agar menjadi data yang bermanfaat dan dapat menjadi jawaban untuk memecahkan permasalahan. Pengelompokan data didasarkan

atas perhitungan yang matang penulis, sehingga dapat menghasilkan data yang akurat untuk keperluan penelitian.

Data-data yang dikumpulkan berupa hasil observasi, transkripsi rekaman audio visual kedalam bentuk naskah dan notasi karawitan, wawancara, dan studi pustaka terhadap sumber tertulis baik dari buku, jurnal, laporan penelitian maupun penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian. Data kemudian diolah sesuai dengan kebutuhan penulis. Analisis yang dilakukan untuk menjawab permasalahan sesuai rumusan masalah. Adapun tahapan dalam menganalisis data adalah :

- 1). Mengklasifikasi data serta memilih data dan membuat skala prioritas data sesuai dengan kelompok data dari hasil observasi, transkripsi, studi pustaka dan wawancara.
- 2). Menyajikan data secara sistematis, runtut dan rapi. Sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh pembaca.
- 3). Membuat kesimpulan dari seluruh data yang disajikan secara terperinci.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian Lakon Bimasakti Sajian Nartasabda dalam Perspektif Estetika Pedalangan ini tersusun menjadi lima bab. Sistematika penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan konseptual dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang struktur dramatik lakon Bimasakti sajian Nartasabda.

Bab III berisi tentang tekstur dramatik lakon Bimasakti sajian Nartasabda.

Bab IV berisi tentang analisis lakon Bimasakti sajian Nartasabda dilihat dalam perspektif estetika pedalangan.

Bab V Penutup. Berisi kesimpulan dan saran.

BAB II STRUKTUR DRAMATIK LAKON BIMASAKTI SAJIAN NARTASABDA

A. Sekilas Cerita Lakon Bimasakti.

1. Bimasakti dalam Serat Nawaruci

Di Kerajaan Ngastina, Prabu Duryudana membicarakan sesuatu dengan Resi Drona, di dalam *pasewakan* tersebut tidak ada orang lain yang datang menghadap kecuali Resi Drona. Prabu Duryudana ternyata merencanakan niat yang jahat yaitu untuk membunuh Bima. Resi Drona menyetujui permintaan Prabu Duryudana karena saat itu Bima sedang berguru kepada Resi Drona tentang ilmu pelepasan, tidak lama kemudian Bima datang dan mengaturnya sembah. Drona kemudian memberikan perintah agar mencari *Banyu Mahapawitra* yang terletak di Sumur Dorangga. Bima menyanggupi dan bersedia untuk mencari *Banyu Mahapawitra* diikuti oleh kedua pengikutnya yaitu Gagakampuhan dan Tuwalen.

Bima berangkat menuju Sumur Dorangga. Ketika sampai di Sumur Dorangga, Bima tidak menemukan *Banyu Mahapawitra*, tetapi yang ditemukan hanyalah sepasang ular yang sangat ganas. Ular tersebut membelit Bima, tapi akhirnya kedua ular itu dapat tertusuk *kuku pancanaka*.

Kemudian keluarlah dari kedua tubuh naga itu Bathara Syarasambaddha dan Bathari Harsanandi yang telah terkutuk menjadi sepasang ular selama dua belas tahun. Kedua dewa tersebut kemudian mengucapkan terimakasih.

Bima kemudian membawa bangkai kedua ular tersebut di hadapan Duryudana dan Drona. Semua punggawa kaget dan merinding melihat bangkai itu, baru pertama kali melihat bangkai naga sebesar pohon kelapa. Bima memprotes terhadap Drona karena tidak menemukan *Banyu Mahaprawita* yang dimaksudkan. Drona kemudian menjawab kalau dirinya salah menerima wangsit dewa ketika bersemedi, lalu Drona mengutus Bima untuk mencari di Lapangan Andadawa. Kemudian berangkatlah Bima menuju Lapangan Andadawa.

Sesampainya di Lapangan Andadawa, Bima melihat suasana Lapangan Andadawa yang gersang dan tandus. Tiba-tiba terlihat raksasa Indrabahu. Bima kemudian bertarung dengan Indrabahu dan Indrabahu terbunuh oleh Bima. Jasad Indrabahu dibawa oleh Bima. Ketika Bima berjalan, dirinya dikejar oleh Bathara Indra, Bathara Indra kemudian menjelaskan bahwa raksasa yang dihadapinya adalah dirinya, Bathara Indra menjelaskan kalau dirinya dikutuk oleh Bathara Guru ketika Bathara Guru dan Bathari Uma berjalan beriringan. Bathara Indra tidak mau turun dan menyembah. Seketika tubuh Bathara Indra menjadi raksasa. Kemudian datang suara dari yang

tidak ada bahwa di kemudian hari dirinya akan dibebaskan oleh kesatria kedua Pandhawa. Bathara Indra kemudian mengucapkan terimakasih dan kembali ke Kahyangan.

Bima mempersembahkan kepala raksasa Indrabahu di Pendapa agung Negara Ngastina. Seluruh orang yang melihat menjadi panik, Drona kemudian menemui Bima dan bertanya apakah sudah menemukan *Banyu Mahaprawita*. Bima menjawab bahwa tidak menemukan *Banyu Mahaprawita* di Lapangan Andadawa. Bima hanya menemukan raksasa besar yang sekarang sudah terpenggal kepalanya.

Drona mengutusnyanya kembali untuk mencari di dasar Samudra Lawana-Udadhi. Kemudian Bima berangkat ke samudra lawana-udadhi. Ketika Bima sampai di tepi Samudra Lawana-Udadhi, Gagakampuhan memberikan saran agar jangan tergesa-gesa masuk ke dalam samudra. Gagakampuhan memberi masukan agar terlebih dulu memohon restu kepada Prabu Puntadewa, Dewi Kunthitalibrata dan doa Raden Janaka, Raden Nakula dan Raden Sadewa. Bima bersedia dan pulang ke Indraprastha. Setibanya di Indraprastha, Bima memohon restu kepada Dewi Kunthi dan seluruh Pandhawa, tetapi seluruh pandhawa tidak mengijinkan, Bima tidak mepedulikan tangisan mereka dan tetap berangkat.

Bima masuk ke samudra lawana-udadhi, Bima terpelanting ombak dan jatuh di batu karang. Bima kemudian meninggal dan menimbulkan gempa gemuruh yang besar. Kemudian dihidupkan lagi oleh Dewaruci, Dewaruci kemudian menciptakan pulau kecil di tengah laut bernama Nusakambangan. Bima kemudian diberikan *wejangan*. Setelah diberi *wejangan*, Bima dikeluarkan dari *goagarba* Dewaruci dan berganti nama menjadi Awirota.

Awirota kemudian pergi ke Kahyangan untuk pergi mencari *Banyu Mahaprawita*, tetapi tidak berhasil. Akhirnya *Banyu Mahaprawita* dapat diambil oleh Dewaruci. Bima kemudian membawa *Banyu Mahaprawita* ke hadapan Dang Hyang Drona. Drona tidak percaya dan mengatakan bahwa air itu bukan *Banyu Mahaprawita*, tetapi air itu air kotor. Dewaruci marah dan turun dari angkasa serta menceburkan Drona ke Samudra Lawana-Udadhi. Bima segera menyusul dan menyelamatkan Drona serta membawa pulang Drona ke Ngastina. Bima bertapa di Pertapan Prthiwijati dengan gelar Begawan Angkusprana.

Para Dewa merasa khawatir tentang kewibawaan mereka, karena ditakutkan Angkusprana akan sakti melebihi para dewa. Bathara Guru kemudian menyuruh para bidadari untuk menggoda Angkusprana. Para bidadari kemudian berangkat tetapi tidak berhasil. Kemudian menyuruh para dewa untuk mengusik ketenangannya tapi juga tidak berhasil karena

kutukan mereka dapat dikembalikan kepada dirinya sendiri oleh. Bathara Guru dan nawadewata kemudian turun di Pertapan Perthiwijati dan mengutuk Angkusprana menjadi raksasa. Seketika Bathara Guru beserta nawadewata menjadi raksasa. Angkusprana kemudian lenyap dan membumbung di puncak tertinggi.

Bathara Guru dan nawadewata marah, lalu pergi ke Indraprastha merusak semua yang ada. Ketika Bathara Guru hendak merusak istana Ngamarta, Angkusprana turun dan mengancam Bathara Guru bahwa dirinya tidak akan mengembalikan wujudnya jika merusak istana Ngamarta. Bathara Guru menjawab tidak akan merusak istana raja jika dikembalikan wujudnya seperti semula. Angkusprana kemudian turun dan mengembalikan wujud Bathara Guru dan nawadewata. Bathara Guru dan nawadewata mengakui kesalahan dan pulang ke kahyangan. Kemudian Bima berkumpul kembali dengan Dewi Kunthi dan saudaranya para Pandhawa (Syiwamurti alih aksara Adhikara, 2007).

2. Bimasakti dalam Serat Gembringbaring

Bimasakti dalam Serat Gembringbaring menceritakan tentang Bratasena yang mendapatkan perintah dari Resi Drona untuk mencari *tirta pawitradi* di

samudra. Tokoh punakawan yang ada di dalam Serat Gembringbaring adalah Semar dan Baladho. Dewi Kunthi menangis karena Bratasena tidak dapat dibendhung lagi tekadnya untuk mencari *tirta pawitradi*. Di dalam Serat Gembring baring tidak disebutkan tentang Hutan Tikbrasara. Di pupuh maskumambang menyebutkan bahwa Sena dari tengah gunung pasir melihat hembusan angin menurun dan perahu-perahu menepi, tetapi ombak setinggi gunung masih tampak seperti hujan.

Bratasena ingin melihat di lautan tetapi tidak dapat mendekat karena air laut sedang pasang. Saat itu juga bumi terjadi gempa yang hebat. Keadaan seperti ini terjadi tujuh kali dalam sehari, hingga membuat para dewa menyingkir. Bratasena kemudian ingin mendekat lalu terbuncang dan bertemu Dewaruci dalam keadaan setengah sadar di pulau tengah samudra. *Setting* tempat tersebut sama dengan lakon Bimasakti sajian Nartasabda, bahwa Wekudara bertemu dengan Dewaruci di pulau kecil ditengah laut.

Bratasena ketika bertemu dengan Dewaruci masih bersifat angkuh dan sombong, ketika Bratasena disuruh oleh Dewaruci untuk masuk ke *goa garba* Bratasena tidak mau, karena dengan alasan bahwa tubuh Dewaruci lebih kecil dari Bratasena.

Dewaruci kemudian berkata bahwa tubuh Bratasena kecil dan dapat masuk ke dalam tubuh Dewaruci. Lalu Bratasena masuk ke dalam *goa garba*

Dewaruci. Bratasena kemudian melihat rembulan yang besarnya hanya sebesar kuncup bunga melati. Bratasena kemudian mengambilnya dan dikeluarkan dari dalam goa garba. Dewaruci lalu berkata bahwa Bratasena sudah dapat menguasai *toya prawita*. Dewaruci juga menasehati Bratasena bahwa dirinya sebenarnya dijerumuskan oleh Drona agar dirinya dan para Pandhawa tidak ada yang menjadi Ratu Ngastina. Tetapi jangan sampai membenci Drona karena dialah yang membawa dirinya hingga sampai kesini.

Dewaruci juga mengajari tataran bahasa terhadap Bratasena. Setelah semuanya selesai, Bratasena disuruh duduk bersila dengan tangan menguncup di depan hidungnya. Dewaruci kemudian menghilang dan bersatu dengan diri Bratasena. Bratasena kemudian menangis karena terharu dengan segala kejadian yang baru saja terjadi dan kemudian pulang ke Negara Ngastina (Tim Proyek Penerbitan Buka Sastra Indonesia dan Daerah, 1981:491-496).

3. Bimasakti dalam Novel Bima Sejati

Di dalam Novel Bima Sejati, yang menjadi objek pencarian Bima adalah *tirta pawitra* dan *sastra jendra hayuningrat pangruwaing diyu*. Motif yang

menjadi keinginan Bima adalah karena Bima menaruh dendam yang sangat luar biasa terhadap saudaranya Kurawa, sehingga dirinya membutuhkan suatu penenang untuk menenangkan sakit hatinya.

Selain itu, Bima mengerti jika Pandhawa dan Kurawa di kemudian hari akan terjadi pertarungan dahsyat yang disebut Perang Bharatayudha. Maka dari itu, Bratasena setiap malam menemui Pandhita Drona untuk mencurahkan isi hatinya, sekaligus untuk meminta *tirta pawitra* dan *sastra jendra hayuningrat*. Drona menyanggupi permintaan Bima, tetapi meminta syarat untuk mencari *kayu gung susuhing angin* di Hutan Tikbrasara. Bima kemudian menyanggupi dan berangkat menuju Hutan Tikbrasara.

Bima kemudian melawan raksasa Rukmuka dan Rukmakala. Kedua raksasa itu dapat dikalahkan dan akhirnya berubah menjadi wujud aslinya menjadi Bathara Indra dan Bathara Bayu. Bathara Indra kemudian memberikan sabuk *jala sengara* dan Bathara Bayu memberikan *cincin mustika manik candrama*. Kedua Dewa itu memberikan pesan kepada Bima bahwa jika ingin mendapatkan *kayu gung susuhing angin* maka dirinya harus pergi ke wilayah Gunung Semeru, lebih tepatnya di Goa Sigrangga yang berdekatan dengan telaga gumuling di dalam Hutan Palasara.

Bima kemudian berangkat menuju Goa Sigrangga. Sesampainya di sana, Bima bertemu dengan ular naga raksasa. Bima bertarung kembali dan

Bima berhasil mengalahkan ular naga tersebut. Ular tersebut kemudian berubah menjadi Bathari Maheswari. Bima kemudian bertanya kepada Bathari Maheswari tentang *kayu gung susuhing angin*. Bathari Maheswari menjelaskan bahwa hanya Resi Drona yang dapat menjelaskannya. Bima kemudian diberi minyak *Druwida* yang memiliki khasiat penawar racun. Bathari Maheswari kemudian menyuruh Bima segera pulang ke Sokalima menemui Drona. Bima menggunakan *aji bayu bajra* dan segera pulang.

Sesampainya di Sokalima, Bima oleh Resi Drona dijelaskan mengenai segala sesuatu yang telah terjadi di dalam perjalanannya tadi. Kedua raksasa Rukmuka dan Rukmakala mempunyai arti bahwa *ruk* berarti merusak, *rukma* artinya perhiasan dan *kala* artinya bahaya, manusia tidak akan bisa pasrah ketika semedi jika masih memikirkan keduniawian yang bersifat merusak seperti perhiasan dan godaan.

Hutan Tikbrasara menjelaskan bahwa *tikbra* adalah prihatin dan *sara* adalah pisau. Hutan Tikbrasara mempunyai arti bahwa perjalanan untuk mencapai tajamnya batin. Gunung Reksamuka mempunyai arti bahwa *reksa* adalah menjaga sedangkan *muka* adalah wajah. Jadi yang dimaksud *reksamuka* mempunyai arti bahwa mencapai ilmu sejati dapat dilakukan dengan semedi mendaki gunung batinmu sendiri.

Sedangkan *kayu gung susuhiang angin* mempunyai arti bahwa batang besar sebagai tempat keluarnya angin yang akan bersarang. Batang besar diartikan sebagai hidung, sedangkan sarang angin adalah paru-paru, manusia jika dapat mengendalikan pernapasannya maka akan dapat mengendalikan dirinya dengan baik. Bima kemudian berangkat menuju samudra dan bertarung dengan Naga Nabatnawa.

Naga Nabatnawa dapat dikalahkan, tetapi Bima kelelahan dan badannya terombang-ambing di samudra. Bima akhirnya bertemu dengan Dewaruci di pulau kecil tengah samudra. Dan mendapat wejangan mengenai *tirta pawitra sari* dan *sastra jendra hayuningrat*.

Bima kemudian menjadi brahmana di *pertapan* Tunggul Pamenang di wilayah kaki Gunung Argakeasa dengan gelar Begawan Senalodra. Banyak sekali murid-murid dari berbagai tanah jawa. Bahkan anak-anak Pandhawa banyak yang menimba ilmu di Tunggul Pamenang, Seperti Antasena, Gathutkaca, Abimanyu, Irawan. Keberadaan *pertapan* tersebut mengganggu Bathari Durga serta para jin dan setan di Kahyangan Setragandamayit.

Bathari Durga berniat ingin menghancurkan keberadaan Pertapan Tunggul Pamenang, tetapi niat tersebut dihalangi oleh Prabu Kresna. Durga marah dan kemudian mengutus para jin setan untuk mengganggu *pertapan* dan melaporkan Senalodra kepada Bathara Guru. Bathara Guru akhirnya

mengutus Yamadipati untuk turun ke Pertapan Tunggul Pamenang dengan membawa *cupu retnadumilah* yang berisi suasana surga, agar Begawan Senalodra terperdaya dan mau jadi tawanan Dewa.

Di Pertapan Tunggul Pamenang, Begawan Senalodra kedatangan tamu dari Dwarati yaitu Raden Samba dan Setyaki, mereka juga berniat untuk berguru kepada Begawan Senalodra. Setyaki kemudian dibawa ke *sanggar pamujan* dan diberi pengetahuan mengenai hakekat kehidupan. Ketika masih berada di dalam *sanggar pamujan*, murid-murid yang lain dirasuki jin dan setan dari *pertapan* Setragandamayit, sehingga diluar sana mereka semua bertarung dengan saudara seperguruan sendiri.

Semar kemudian memberitahukan kepada Begawan Senalodra. Senalodra akhirnya bisa mengondisikan serta mengusir para jin setan yang merasuki tubuh murid-muridnya. Kemudian datanglah ke-empat saudara yang lainnya beserta Sri Krishna. Mereka kemudian melepas rindu karena lama tidak berjumpa dengan Senalodra yang sebenarnya merupakan saudaranya sendiri yaitu Bima.

Bathara Yamadipati lalu datang dan memberitahukan bahwa dirinya diutus oleh Bathara Guru untuk menawan Senalodra. Senalodra hanya pasrah dan mau mengikuti kemauan Yamadipati, tetapi Srikrishna dan

pandhawa yang lainnya juga ingin ikut Senalodra. Demikian juga para Punakawan yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

Akhirnya semua masuk ke dalam cupu *retna dumilah* dan menjadi tawanan para dewa. Di wilayah bagian selatan ada kerajaan yang bernama Nusakambangan. Kerajaan Nusakambangan dipimpin oleh Raksasa yang bernama Prabu Karungkala, dan mempunyai Patih yang bernama Patih Pedhut Segara. Prabu Karungkala berniat ingin melamar Bathari Maheswari, tetapi merasa belum kuat jumlah pasukannya untuk mengalahkan para dewa. Prabu Karungkala mengutus Patih Pedhutsegara memperluas jajahan.

Patih Pedhutsegara segera memimpin pasukan dan berangkat ke Kerajaan Ngastina. Setelah sampai di Kerajaan Ngastina, Patih Pedhutsegara melakukan rundingan dengan Duryudana seluruh pejabat Ngastina bahwa dia diutus oleh Prabu Karungkala agar Ngastina mau bersekutu untuk membantu Prabu Karungkala melamar Bathari Maheswari. Prabu Duryudana menolak dan akhirnya berdasarkan kesepakatan diadakan adu jago manusia. Tetapi jago dari Ngastina kalah dan mau tidak mau harus membantu Prabu Karungkala untuk menggempur kahyangan.

Bathara Guru kebingungan setelah tau bahwa di luar kahyangan ada seorang raksasa yang berniat melamar Bathari Maheswari. Jika tidak diberikan maka Kahyangan akan dihancurkan. Bathara Guru akhirnya

mengutus Pandhawa dan Srikrishna untuk mengusir Prabu Karungkala beserta pasukannya. Para Kurawa kemudian mundur setelah tau bahwa Pandhawa dan Srikrishna menjadi jago para dewa.

Pertarungan di Kahyangan saat itu sangat sengit sekali. Arjuna dan para Dewa melepaskan panah sakti dan menghancurkan banyak sekali pasukan musuh, sedangkan Nakula dan Sadewa juga ikut bertarung dan banyak memakan korban dari pasukan Nusakambangan. Senapati dari pihak Nusakambangan juga tak kalah dahsyat. Banyak dewa yang kalah akibat tidak mampu menghadapi senapati-senapati raksasa Nusakambangan.

Prabu Karungkala akhirnya bertarung dengan Bima lalu kalah dan berubah menjadi Sang Hyang Wenang, sedangkan Patih Pedhut segara bertarung dengan Srikrishna lalu kalah dan berubah menjadi Sang Hyang Tunggal. Semua prajurit raksasa lenyap menghilang, karena mereka adalah pasukan bayangan buatan dari Sang Hyang Wenang. Sang Hyang Wenang lalu memperingatkan Bathara Guru agar dirinya tidak sombong dan jangan semena-mena serta mementingkan kepentingan sendiri daripada kepentingan bersama. Kedua dewa tersebut kemudian menghilang. Bathara Guru kemudian meminta maaf dan menjamu para Pandhawa, Srikrishna dan Punakawan di Kahyangan Tinjomaya. Pandhawa menjadi tamu istimewa

para dewa. Mereka diberikan jamuan makanan oleh Bathara Guru, sebelum kembali ke Hutan Kamyaka menjalani hukuman Kurawa (Kresna:2012).

B. Struktur Dramatik Lakon Bimasakti Sajian Nartasabda

Lakon Bimasakti sajian Nartasabda dipentaskan pada tanggal 23 Februari 1984 dalam rangka ulang tahun Yayasan Tirtatinangka yang ke-9. Yayasan tersebut berada di Desa Pokak Kecamatan Ceper Kabupaten Klaten.

Struktur dramatik lakon terdiri dari (1) Tema dan amanat, (2) Alur dan Penokohan, (3) Setting (Satoto: 1985:15). Berikut adalah analisis mengenai struktur dramatik lakon Bimasakti sajian Nartasabda:

1. Tema dan Amanat

Tema adalah ide sentral dalam suatu lakon baik tersirat maupun tersurat, yang berfungsi sebagai landasan untuk membangun sebuah lakon. Sedangkan amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang terhadap penonton dengan berpijak dari tema yang akan diangkat. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tema dan amanat tidak dapat terlepas. Jika tema adalah masalah maka amanat yang menjadi pemecahannya (Satoto, 1985: 15).

Menurut Purbo Asmoro, tema dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda adalah tentang keteguhan hati seorang murid dalam mencari ilmu serta keinginan yang kuat seorang manusia untuk mendekatkan diri dengan Tuhan (Purbo Asmoro, wawancara 27 April 2017). Hal ini diperkuat dalam adegan Werkudara melewati berbagai cobaan dalam mencari *tirta pawitra mahening suci*. Ketika di Hutan Tikbrasara, Werkudara bertarung dengan raksasa Rukmuka dan Rukmakala. Lalu ketika di samudra bertarung dengan Naga Nabatnawa dan bertemu dengan Dewaruci. Werkudara kemudian berhasil mendapatkan *wejangan* mengenai *tirta pawitra mahening suci* dan *sastrajendra hayuningrat*. Werkudara lalu pulang ke Pertapan Argakelasa menjadi pandhita.

Amanat yang diungkapkan dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda adalah jangan pernah menyerah dalam mencari sesuatu, karena proses tidak akan pernah mengkhianati hasil yang akan didapat (Purbo Asmoro, wawancara 27 April 2017). Seperti Werkudara dalam lakon Bimasakti yang tetap teguh hatinya walau mendapat berbagai rintangan untuk mendapat *tirta pawitra mahening suci*. Werkudara yang tetap tabah akhirnya mendapatkan *tirta pawitra mahening suci* dan ajaran *sastra jendra hayuningrat*, lalu menjadi pandita di Pertapan Argakelasa.

2. Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa di dalam suatu lakon yang dijalin berdasarkan hukum kausal (sebab akibat). Rangkaian alur secara umum di dalam sebuah lakon ialah pengenalan atau eksposisi, perumitan atau komplikasi, klimaks atau puncak permasalahan, penyelesaian atau peleraian, kesimpulan dan pemecahan (Satoto, 1985:16-17).

Adegan yang ada dalam lakon Bimasakti terdiri dari *jejer, kedhatonan, paseban jawi, sarapada, jejer buta*, Werkudara bertarung dengan Rukmuka dan Rukmakala, Werkudara bertemu dengan Bathara Bayu dan Bathara Indra, *Pertapan Sokalima*, Werkudara bertemu dengan Anoman, Werkudara berangkat menuju samudra, Werkudara berhenti di tepi samudra, Werkudara masuk ke dalam samudra dan bertarung dengan Naga Nabatnawa, Werkudara bertemu dengan Dewaruci, Werkudara bertemu dengan Pandhita Drona ketika pulang ke Argakelasa, *gara-gara, perang kembang, Kahyangan Jonggringsaloka, Pertapan Argakelasa, Rubuhan*.

Adapun analisis alur lakon Bimasakti sajian Nartasabda berdasarkan struktur alur Soediro Satoto adalah sebagai berikut:

a. Tahap pengenalan atau eksposisi

Pengenalan atau Eksposisi dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda adalah ketika adegan *jejer* Kerajaan Ngastina. Dalam adegan ini Nartasabda menambahkan tari gleyong untuk acara pembukaan di *pasewakan*, selain itu Nartasabda juga menambahkan *janturan* untuk memperjelas situasi dalam Kerajaan Ngastina.

b. Tahap Perumitan atau Komplikasi

Tahap perumitan atau komplikasi lakon Bimasakti sajian Nartasabda terjadi ketika berada dalam adegan *jejer*. Di dalam adegan *jejer*, Duryudana menyalahkan Drona karena dianggap pilih kasih sebagai guru Pandhawa dan Kurawa, terbukti dengan keunggulan Pandhawa yang jauh lebih mumpuni dalam segala bidang ilmu pengetahuan. Bhishma memperingatkan agar rukun dengan Pandhawa tetapi Duryudana menolak dan Bhishma pergi dari *pasewakan* Negara Ngastina. Drona kemudian memberitahukan kepada

Duryudana bahwa dirinya ingin menjerumuskan Werkudara dengan cara memberikan syarat mencari *tirta pawitra mahening suci* di Goa Sigrangga.

Werkudara datang di Ngastina kemudian diberitahu oleh Drona tentang persyaratan tersebut. Werkudara menyanggupi lalu pergi ke Goa Sigrangga. Karna berusaha melarang tetapi Werkudara tetap ingin menyanggupi syarat yang diberikan Drona. Karna tidak terima dengan semua tingkah laku pejabat Negara Ngastina, tetapi isi hati Karna tidak dipedulikan oleh Duryudana dan Karna juga ikut pergi dari *pasewakan* Ngastina.

c. Tahap Klimaks atau Puncak Masalah

Tahap klimaks atau puncak masalah dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda terletak di adegan Werkudara ketika masuk ke dalam samudra. Ketika Werkudara berada di dalam samudra, Werkudara bertarung dengan Naga Nabatnawa. Naga Nabatnawa terkenal ganas dan mempunyai kekuatan yang luar biasa hingga sekujur tubuh Werkudara dililit. Werkudara pasrah dan ingin memindahkan mulut Naga Nabatnawa di perut Werkudara agar dirinya lebih cepat mati. Tetapi karena gengaman tangan Werkudara yang terlalu kuat, akhirnya mulut Naga Nabatnawa robek kemudian mati.

d. Tahap penyelesaian atau peleraian

Tahap penyelesaian dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda terletak pada adegan Werkudara bertemu dengan Dewaruci. *Setting* tempat yang digunakan berada di pulau kecil yang terletak di tengah samudra. Dewaruci kemudian memberikan perintah kepada Werkudara agar masuk ke dalam *goa garba* Dewaruci. Werkudara kemudian masuk dan melihat berbagai wujud yang tidak ada di dunia maya seperti *tawon gumana*, *urub siji cahya wolu* dan cahaya empat warna perlambang nafsu manusia. Selain itu Werkudara diberikan ilmu mengenai *tirta pawitra mahening suci* dan *sastra jendra hayuningrat*.

e. Tahap kesimpulan dan pemecahan

Tahap kesimpulan dan pemecahan berada pada adegan ketika Werkudara menjadi seorang pandhita dengan gelar Begawan Bimasuci di pertapan Argkelasa. Werkudara menjadi pandhita yang mumpuni dan menyebarkan *ilmu kasampurnan* kepada murid-muridnya.

Selain itu Werkudara juga dapat mengalahkan Bathara Guru yang mempunyai sifat sombong, karena menganggap bahwa manusia mempunyai derajat yang lebih rendah daripada para Dewa. Puntadewa tetapi tidak rela

jika Werkudara selamanya menjadi pandhita. Karena jika Werkudara meninggalkan pandhawa, maka pandhawa akan melanggar sumpahnya sendiri untuk selalu hidup bersama. Akhirnya Puntadewa menyuruh Werkudara untuk pulang dan hidup bersama lagi dengan para Pandhawa.

3. Penokohan (Karakteristik/Watak)

Penokohan adalah proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran dan menghidupkan citra karakter tokoh yang dibawakan. Menurut Soediro (1985:18) satoto, ada empat jenis karakter tokoh sebagai berikut:

1. Tokoh Protagonis: Tokoh yang mempunyai karakter yang baik.
2. Tokoh Antagonis: Tokoh yang mempunyai karakter yang jelek.
3. Tokoh Tritagonis: Tokoh yang lebih berfungsi sebagai penengah.
4. Tokoh Peran Pembantu: Tokoh yang berfungsi sebagai pendukung cerita.

Di dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda, tokoh-tokoh yang berperan dalam lakon Bimasakti adalah Werkudara, Duryudana, Bhisma, Drona, Sengkuni, Karna, Kartamarma, Sata Kurawa, Banuwati, Limbuk, Cangik, Parekan, Rukmuka, Rukmakala, Bathara Bayu, Bathara Indra, Bathara Brama, Bathara Guru, Bathara Naradha, Dewaruci, Naga Nabatnawa, Semar, Gareng, Petruk, Bagong.

Dari sekian banyak tokoh tersebut, tokoh yang menjadi karakter protagonis adalah Werkudara, tokoh yang menjadi karakter antagonis adalah Duryudana, Sengkuni, Sata Kurawa, Rukmuka dan Rukmakala. Tokoh yang menjadi karakter tritagonis adalah Dewaruci.

4. Latar (*Setting*)

Setting adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan aspek ruang, waktu dan suasana (Satoto, 1985:29). Lakon Bimasakti sajian Nartasabda mempunyai tiga *pathet*, yaitu *pathet nem*, *sanga* dan *manyura*. *Setting* tempat dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda berada di Kerajaan Ngastina, hutan untuk adegan Sarapada, Hutan Tikbrasara, Samudra Minangkalbu, pulau kecil di tengah samudra, Kahyangan Jonggringsaloka dan Pertapan Argakelasa. Berikut adalah susunan adegan dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda.

a. *Pathet nem*

Adegan ke-1: Jejer Negara Ngastina.

Di dalam *pasewakan* Negara Ngastina, Duryudana dihadap oleh Bhisma, Drona, Karna dan Sengkuni. Di dalam *pasewakan* tersebut, membahas tentang

isi hati Duryudana yang merasa iri dengan kepandaian Pandhawa lalu menyalahkan Resi Drona karena dianggap pilih kasih dalam mengajarkan berbagai ilmu. Duryudana takut jika jika besok Bharatayudha Kurawa akan kalah dengan Pandhawa, Bhishma berusaha mengingatkan Duryudana agar berdamai dengan Pandhawa, Duryudana malah berkata dengan sombong bahwa hanya dirinya sampai kapanpun tidak akan pernah rukun dengan Pandhawa, jika ada yang menghalangi akan disingkirkan dari Ngastina. Bhishma yang merasa disepelkan akhirnya pergi meninggalkan *pasewakan*.

Kartamarma datang dan memberitahukan bahwa Werkudara datang di Ngastina karena ingin bertemu dengan Begawan Drona lalu Duryudana mempersilahkan Werkudara masuk. Werkudara bertanya tentang *ilmu kasampurnaning dumadi*. Drona lalu memberitahukan bahwa Werkudara akan *diwejang* jika sudah membawa *tirta pawitra mahening suci kang warah tatadarma* yang berada di tengah Hutan Tikbrasara di kaki Gunung Gohmuka di dalam Goa Sigrangga. Kemudian Werkudara berpamitan dan berangkat menuju Hutan Tikbrasara. Karna tidak terima dengan tingkah laku Duryudana, Sengkuni dan Drona karena tindakan menjerumuskan seseorang bukan tindakan seorang kesatria. Seharusnya Werkudara ditantang satu lawan satu. Duryudana marah dan malah mengusir Karna. Adegan selesai lalu Duryudana menutup pertemuan di *pasewakan*.

Adegan ke-2: Kedhaton Negara Ngastina.

Banuwati bertanya mengapa lama sekali pertemuan di *pasewakan*. Duryudana memberitahukan bahwa Werkudara datang di Ngastina untuk meminta *ilmu kasampurnaning dumadi*. Lalu Pandhita Drona menipu agar mencari dulu *tirta pawitra mahening suci* yang terletak di Goa Sigrangga sebagai syarat. Tetapi sebenarnya itu adalah jebakan buat Werkudara agar dia mati dibunuh oleh bangsa siluman di Goa tersebut.

Banuwati kemudian memberitahukan bahwa dirinya bisa membunuh Werkudara dengan menyuruh adiknya yaitu Premadi. Banuwati tetapi meminta ijin kepada Duryudana untuk menginap di tempat Premadi selama satu bulan. Duryudana melarang karena Banuwati masih menyimpan rasa kepada Premadi.

Adegan ke-3: Paseban Jawi.

Sengkuni membariskan seluruh Kurawa, mengkoordinasikan untuk memata-matai Werkudara. Sengkuni kemudian memberi perintah kepada seluruh Sata Kurawa. Jika Werkudara berhasil mendapatkan *tirta pawitra mahening suci* maka Werkudara dibunuh, jika gagal mendapatkan maka seluruh isi Hutan Tikbrasara dibakar.

Adegan ke-4: Sarapada.

Para Prajurit tidak mampu menghadapi celeng yang mengamuk, akhirnya meminta bantuan Kyai Sarapada dan celeng berhasil dibunuh.

Adegan ke-5: Hutan Tikbrasara.

Rukmuka dan Rukmakala merasakan tentang kesedihan yang terjadi karena dihukum oleh Bathara Guru hidup di Hutan Tikbrasara selama lima puluh tahun. Kemudian Rukmuka dan Rukmakala merasakan ada angin besar yang datang dan merusak pohon-pohon besar yang ada di hutan. Akhirnya Rukmuka dan Rukmakala menemui Werkudara.

Adegan ke-6: Werkudara bertemu dengan Rukmuka, Rukmakala.

Rukmuka dan Rukmakala bertanya tentang apa tujuannya masuk ke Hutan Tikbrasara. Werkudara kemudian menjawab kalau dirinya mencari *tirta pawitra mahening suci*. Rukmuka dan Rukmakala memberitahukan bahwa air tersebut tidak ada, bahkan akar di hutan ini jika diperas sudah tidak keluar air. Telaga dan sumber air juga sudah habis. Rukmuka dan Rukmakala menyuruh Werkudara pulang.

Werkudara menuduh kalau Rukmuka dan Rukmakala menyembunyikan *tirta pawitra mahening suci* dan Werkudara tetap bersih kukuh untuk tetap mencari di Hutan Tikbrasara. Akhirnya Rukmuka dan Rukmakala bertarung melawan Werkudara. Jika Rukmuka yang mati Rukmakala melompati jasad Rukmuka dan Rukmuka dapat hidup kembali. Begitu juga sebaliknya sebaliknya. Akhirnya Rukmuka dan Rukmakala diadu kepalanya hingga pecah lalu meninggal secara bersamaan.

Adegan ke-7: Werkudara bertemu dengan Bathara Indra dan Bathara Bayu di Hutan Tikbrasara.

Bathara Indra dan Bathara Bayu keluar dari tubuh Rukmuka dan Rukmakala, lalu menceritakan tentang peristiwa kahyangan yang menjadi motif Bathara Indra dan Bathara Bayu dihukum oleh Bathara Guru. Ketika di Kahyangan ada acara *pahargyan* untuk memperingati ulang tahun Bathara Guru yang ke 3000 tahun. Pada acara *pahargyan* tersebut ada tari *lenggots bawa* yang disajikan oleh Bathari Wilutama anak dari Bathara Naradha.

Tarian tersebut diiringi oleh Gamelan Lokananta yang disajikan oleh *pengrawit* kadewatan. Bathari Saraswati memainkan instrument *rebab*. Bathara Bayu memainkan instrument *gong*. Bathara Platuk dan Bathara Temboro

memainkan instrument *kethuk*, *kempyang* dan *kemanak*. *Wirasrawa* dibawakan oleh Bathara Yamadipati, lalu Bathara Brama memainkan *kendhang*.

Bathari Wilutama memakai pakaian sutra yang tipis. Ketika Bathari Wilutama menari, lirikan Bathari Wilutama membuat Bathara Bayu gugup dan menghembuskan angin ke arah Bathari Wilutama hingga terlihat lututnya. Lalu Bathara Bayu pingsan dan Bathara Indra menjadi tidak konsentrasi hingga iringan *tari lenggothawa* menjadi berantakan. Bathara Guru lalu mengutuk Bathara Indra dan Bathara Bayu menjadi rasaksa dan hidup di Hutan Tikbrasara selama lima puluh tahun.

Werkudara kemudian diberi *sesotya druwenda mustika maniking candrama* yang memiliki fungsi jika berada di dalam air maka akan terlepas dari mara bahaya. Bathara Indra dan Bathara Bayu kemudian menyuruh Werkudara kembali ke Pertapan Sokalima untuk bertemu Drona. Werkudara pamit dan pulang ke Pertapan Sokalima, sedangkan Bathara Indra dan Bathara Bayu pulang ke Kahyangan.

Adegan ke-8 pertapan sokalima.

Werkudara menemui Resi Drona. Werkudara melaporkan bahwa di dalam Hutan Tikbrasara tidak ditemukan *tirta pawitra mahening suci*, bahkan akar di dalam hutan tidak keluar air ketika diperas karena sekarang musim

kemarau panjang. Drona kemudian memberitahukan bahwa semua itu hanya untuk menguji seberapa kuat tekad Werkudara. Drona kemudian memberitahukan bahwa *tirta perwita mahening suci* berada di dalam samudra. Werkudara tidak menyerah terhadap rintangan yang menghadang. Werkudara kemudian berpamitan dan berangkat menuju samudra.

Adegan ke-9: Werkudara bertemu dengan Anoman di tengah perjalanan.

Anoman bertanya hendak kemanakah tujuan Werkudara pergi. Werkudara menjawab bahwa dirinya akan pergi menuju samudra untuk mencari *tirta pawitra mahening suci*. Anoman memberitahukan bahwa Werkudara sebenarnya hanya dijerumuskan ke dalam bahaya, Werkudara malah membantah bahwa dirinya akan masuk surga jika dapat mati untuk memenuhi kewajibannya sebagai murid.

Werkudara malah berdebat dengan Anoman tentang etika murid terhadap guru serta tentang keselamatan hidup dan takdir mengenai kematian. Anoman merasa digurui oleh Werkudara tetapi Werkudara kemudian menjelaskan bahwa Werkudara tidak bermaksud menggurui, tetapi semua itu hanya untuk bertukar wawasan. Anoman merasa malu kemudian pergi membiarkan Werkudara meneruskan perjalanannya.

Adegan ke-10: Werkudara berangkat menuju samudra.

Werkudara berdiri bagaikan tugu. Ketika Werkudara akan berangkat waktu menunjukkan senja hari, saat itu *candhik ala* berada di langit yang seakan-akan menandakan kematian Werkudara. Tetapi Werkudara tidak merasa gentar, karena Werkudara sudah memasrahkan semuanya terhadap Tuhan. Werkudara hanya berserah diri terhadap Tuhan akan bahaya yang akan dihadapi.

Semua isyarat alam yang menandakan dirinya celaka tidak dipedulikan. Werkudara hanya memikirkan untuk memenuhi syarat yang diberikan Pandhita Drona. Lalu Werkudara melompat menuju samudra.

Adegan ke-11: Werkudara berada di tepi samudra.

Werkudara berhenti di tepi samudra. Dirinya melihat samudra yang luas. Sebagai manusia biasa, Werkudara masih merasakan ragu-ragu karena melihat gelombang di laut bagaikan tangisan Dewi Kunthi. Werkudara juga melihat burung hantu kembar seperti Nakula dan Sadewa yang menahan keinginannya.

Werkudara kemudian menyatukan tekadnya kembali. Dirinya merasakan angin besar bagaikan tangan pandhita drona yang melambai-

lambai. Lalu Werkudara merapikan pakaian dan masuk mencebur ke samudra.

Adegan ke-12: Werkudara bertarung dengan Naga Nabatnawa.

Werkudara bertemu dengan Naga Nabatnawa dan bertarung. Sekujur tubuh Werkudara dililit Naga Nabatnawa dari leher hingga kaki. Werkudara pasrah karena Werkudara dililit hingga yang terlihat hanyalah kepala Werkudara. Naga Nabatnawa kemudian menggigit leher Werkudara, lalu menggigit betis Werkudara. Naga Nabatnawa berniat ingin menggigit perut Werkudara dan Werkudara sudah pasrah jika sudah mati karena dirinya tidak takut mati. Ketika Werkudara ingin memindahkan mulut Naga Nabatnawa ke perutnya, Werkudara memegang terlalu keras hingga merobek mulut Naga Nabatnawa. Naga Nabatnawa mati, darahnya keluar bercampur dengan air laut.

Adegan ke-13: Pulau Kecil di Tengah Samudra.

Werkudara bertemu dengan Dewaruci di pulau kecil di tengah samudra. Banyak bunga dan pepohonan yang terbuat dari cahaya. Werkudara bertemu dengan anak bajang dan anak bajang tersebut di

badannya terdapat cahaya keindahan yang mengalahkan seluruh keindahan di pulau tersebut.

Werkudara kemudian bertanya siapakah sebenarnya anak bajang itu. Anak bajang itu menjawab kalau dirinya adalah Dewaruci. Werkudara langsung menyembah dan bertanya tentang letak *tirta pawitra mahening suci*, Dewaruci lalu menjawab bahwa *tirta pawitra mahening suci* berada di *guwagarba* Dewaruci. Werkudara bingung bagaimana masuk kedalam *goagarba* Dewaruci. Dewaruci kemudian memberitahukan bahwa Werkudara disuruh masuk ke telinga kiri Dewaruci. Lalu tubuh Werkudara mengecil dan dapat masuk ke dalam telinga kiri Dewaruci.

Adegan ke-14: Werkudara Masuk ke dalam *guwagarba* Dewaruci.

Werkudara masuk ke dalam *goagarba* Dewaruci. Ketika berada di dalam *guwaagarba* Dewaruci, dia melihat segala keindahan yang belum pernah dilihat ketika di dunia. Werkudara bertanya tentang cahaya yang ada di *goagarba* Dewaruci sangat aneh, karena tidak bersumber dari matahari sehingga tidak berwujud, Dewaruci lalu menjawab bahwa itu adalah *alam sonyaruri*. Di *alam sonyaruri* yang ada hanyalah alam *awang-awang* dan *uwung-uwung*. *Awang-awang* adalah langit sedangkan *uwung-uwung* adalah air samudra.

Dewaruci lalu menjelaskan bahwa sebelum dunia ini ada, yang ada hanyalah angkasa dan air samudra. Werkudara bertanya lagi kenapa tidak bisa melihat tubuhnya sendiri, serta di tidak dapat melihat bayangan tubuhnya yang di alam biasa dapat terlihat seperti biasanya. Dewaruci lalu menjawab bahwa jagat tersebut adalah jagat *laknyana* yang disebut *urip sajroning pati* dan *pati sajroning urip*.

Werkudara bertanya lagi tentang *urub siji cahya wolu*. Dewaruci lalu menjawab bahwa itu adalah unsur-unsur di jagat raya yaitu anasir tanah, api, air, angin, matahari, bulan, bintang, dan mendhung. Delapan anasir tersebut mempunyai cahaya yang berfungsi untuk menghidupi seluruh makhluk bumi, tidak hanya manusia tetapi juga hewan dan tumbuhan.

Werkudara kemudian melihat *tawon gumana*. Lalu dirinya bertanya lagi kepada Dewaruci tentang *tawon gumana* tersebut. Dewaruci menjawab bahwa itu adalah benih manusia bernama *Nungkat Gaib* yang berarti benih yang samar. Lalu Werkudara melihat ada cahaya berjumlah empat warna berwarna merah, hitam, kuning dan putih. Kemudian Werkudara bertanya tentang cahaya tersebut. Dewaruci menjawab bahwa itu adalah perlambang dari ke empat nafsu manusia. Merah terhadap angkara murka, hitam terhadap kekuatan, kuning terhadap keinginan, putih terhadap kesucian.

Werkudara ingin menetap di alam *guwagarba* Dewaruci, karena di sana Werkudara merasakan ketentraman yang belum pernah ada di dunia ini.

Dewaruci tetapi melarang karena Werkudara masih mempunyai banyak kewajiban di dunia sebagai seorang kesatria. Kemudian Werkudara keluar dari telinga kiri Dewaruci. Werkudara merasakan bahwa dirinya nyaman berada di *goagarba* Dewaruci daripada di dunia, karena Werkudara merasakan ketentraman yang luar biasa daripada di dunia. Dewaruci berkata, bahwa Werkudara berada di dalam *goagarba* Dewaruci hanya bersifat sementara, karena masih ada kewajiban di dunia yang harus diselesaikan.

Dewaruci kemudian menjelaskan arti dari *tirta pawitra mahening suci*, bahwa *tirta* adalah air yang melambangkan kehidupan, sedangkan *pawitra* berarti bening yang melambangkan ketentraman. *Mahening* yang berarti tidak samar, sedangkan *suci* adalah kebersihan lahir batin. Dewaruci kemudian menjelaskan bahwa kepada Werkudara kalau sebenarnya yang menjadi keinginan Pandhita Drona adalah mengutus Werkudara agar mencari *tirta pawitra mahening suci* untuk Drona sendiri. Jika dilihat secara lahiriah Werkudara yang berguru kepada pandhita Drona, tetapi sejatinya Drona yang berguru kepada Werkudara.

Werkudara kemudian menerima penjelasan tentang *sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu*. *Sastra* adalah tulisan, *ndra* adalah ratu melambangkan seorang pengayom, *hayuningrat* adalah keselamatan dunia, *pangruwating* adalah menghilangkan, *diyu* adalah raksasa yang melambangkan watak angkara murka. Artinya secara gamblang adalah sebuah tulisan tanpa tertulis. Werkudara bertanya lagi apakah bisa tulisan tanpa tertulis, Dewaruci menjawab bahwa tulisan yang tanpa tertulis malah tidak bisa hilang karena bertempat di seluruh badan manusia. Jika manusia menguasai berbagai ilmu maka akan mudah dalam menjalani kehidupan.

Mahkluk yang mendapatkan *sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu* jika hewan akan menjadi manusia, jika manusia akan menjadi dewa. Werkudara bertanya lagi bahwa apakah kelak dirinya akan menjadi Dewa. Dewaruci menjawab bahwa dirinya tidak akan menjadi Dewa karena Werkudara hanya dititipi. Dewaruci juga berpesan agar jangan dendam terhadap pandhita Drona, karena dirinya yang mengantarkan hingga bertemu dengan Dewaruci. Dewaruci kemudian menjadi satu dengan Werkudara dan Werkudara pulang ke daratan.

Adegan ke-15: Werkudara bertemu dengan resi Drona di tengah perjalanan.

Werkudara bertemu dengan pandhita Drona dan memberitahukan bahwa sebenarnya dirinya tadi di desak oleh Pandhawa untuk mencari Werkudara, Drona sudah berniat untuk mencari Werkudara di samudra, tetapi Werkudara ternyata sudah keluar di pinggir samudra. Drona kemudian mengajak Werkudara untuk pulang ke Ngastina, tetapi Werkudara tidak mau pulang karena ingin menjadi pandhita di Argakelasa, kemudian Drona dan Werkudara pergi ke tujuan masing-masing.

b. *Pathet Sanga*

Adegan ke-16: *Gara-Gara*.

Di dalam adegan *gara-gara*, Gareng, Petruk dan Bagong melakukan *intermeso* untuk menghibur penonton. Dalam adegan *gara-gara* biasanya pengrawit menyajikan gending-gending yang bersifat menghibur.

Adegan ke-17 Janaka masuk ke hutan.

Raden Janaka masuk hutan untuk mencari Begawan Bimasuci. Walaupun menempuh rumput beracun, bebatuan yang tajam, serta jurang terjal, tetapi tidak dirasakan olehnya. Hewan-hewan di dalam hutan tidak ada yang bisa mendekat, karena kalah wibawa dengan Janaka.

Adegan ke-18 Perang kembang.

Di dalam hutan, terdapat pasukan barisan raksasa. Mereka adalah anak buah Bathari Durga yang berniat menggoda siapa saja yang memasuki hutan. *Buta Cakil* tersebut bernama Dityakala Jaramaya. Sedangkan *Buta Repat* bernama Dityakala Yamaroja. Janaka akhirnya bertarung dengan kedua raksasa tersebut. Tidak lama kemudian, kedua tersebut dapat dikalahkan Janaka.

c. Pathet Manyura

Adegan ke-19 Jejer Kahyangan Jonggringsaloka.

Bathara Guru bertanya kepada Bathara Naradha tentang *gara-gara* yang terjadi di *kahyangan*. Bathara Naradha menjawab bahwa *gara-gara* di *kahyangan* terjadi karena Werkudara menjadi pandhita di pertapan Argakelasa dengan gelar Begawan Bimasuci atau Begawan Bimapaksa. Begawan Bimasuci mengajarkan ilmu terlarang milik dewa yaitu *sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu*.

Bathara Guru lalu menyuruh menyuruh Bathara Naradha agar mengutus para dewa agar menghentikan pertapan Argakelasa, jika Bimasuci tidak mau diperingatkan, maka Bathara Guru langsung yang akan menghentikannya. Bathara Naradha melaksanakan segala perintah Bathara Guru, lalu keduanya berangkat mengawasi para dewa dari kejauhan.

Adegan ke-20 Pertapan Argakelasa.

Anoman bertanya tentang apa keperluan Janaka datang ke Argakelasa. Janaka kemudian menjawab bahwa dirinya ingin diantarkan ke Begawan

Bimasuci. Anoman kemudian meninggalkan tempat, disusul juga oleh Petruk dan Bagong. Mereka membiarkan Bimasuci dan Janaka sendirian.

Janaka mengatakan bahwa dirinya teringat tentang kematian Prabu Pandhudewanata dan Kanjeng ibu Dewi Madrim yang dimasukan ke dalam neraka jahanam. Bimasuci mengatakan bahwa dirinya bertapa dan menjadi pandhita ini untuk mengangkat Prabu Pandhu dan Dewi Madrim ke Surga. Bimasuci lalu memegang Janaka. Janaka seperti terhipnotis lalu pingsan, kemudian Janaka melihat Pandhu Dewanata duduk bersama Dewi Madrim di hadap para bidadari di surga.

Bimasuci lalu memberitahukan kalau Prabu Pandhudewanata dulu banyak sekali jasanya terhadap dewa. Ketika berumur dua puluh tahun pernah jadi jagonya dewa melawan Prabu Nagapaya dan mendapat gelar Gandawastra yang mempunyai arti *mustikaning prajurit*. Prabu Pandhu masuk ke dalam neraka karena ujarinya sendiri bahwa dirinya rela masuk neraka jika diijinkan naik lembu nandhini.

Janaka kemudian berkata bahwa dirinya akan menceraikan istri-istrinya karena tidak seluruh wanita mempunyai watak yang baik. Bimasuci melarang karena wanita itu juga harus disenangkan, sebab wanita juga membantu seluruh kerepotan laki-laki, tetapi jangan berlebihan. Janaka kemudian disuruh masuk kedalam karena akan kedatangan tamu para dewa.

Adegan ke-21 Bathara Indra dan Bathara Brama datang.

Bathara Indra dan Bathara Brama datang. Bathara Indra memberitahukan bahwa dia disuruh Bathara Guru agar membubarkan pertapan Argakelasa karena mengajarkan *sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu*, Bimasuci tetap bersikukuh, akhirnya terjadilah pertarungan, Bathara Indra dan Bathara Bayu tidak dapat mengalahkan Bimasuci.

Adegan ke-22 Bathara Guru dan Bathara Naradha datang.

Bathara Guru menegur bahwa *sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu* adalah ilmu dewa dan tidak boleh diajarkan kepada manusia karena dewa lebih tua dari manusia. Bimasuci lalu membantah bahwa manusia lebih tua dari Dewa, akhirnya berdebatlah Bathara Guru dengan Bimasuci, Bimasuci menceritakan asal-usul dewa dan manusia, Bathara Naradha kemudian terkagum-kagum dengan kehebatan Bimasuci. Bathara Guru kemudian mengetes Bimasuci, jika dirinya dapat mengetahui keberadaan Bathara Guru dan Bathara Naradha, maka Bathara Guru mengaku kalah dan kembali ke kahyangan.

Bathara Guru dan Bathara Naradha kemudian bersembunyi di lapis bumi ke tujuh, tetapi Bimasuci lebih cepat datang dan berada di belakang Bathara Guru dan Bathara Naradha. Bathara Guru dan Bathara Naradha kemudian bersembunyi di langit *tundha sanga*, tetapi kalah cepat dan Bimasuci sudah ada di belakang Bathara Guru dan Bathara Naradha. Bathara Guru dan Bathara Naradha ingin bersembunyi lagi tapi ditangkap di telapak tangan Bimasuci. Bathara Guru dan Bathara Naradha memohon ampun dan akhirnya dilepaskan Bimasuci.

Bimasuci kemudian menantang Bathara Guru untuk menebak dimanakah dirinya yang asli. Bimasuci lalu berubah menjadi seribu. Bathara Guru tidak bisa menebak lalu dirinya malu. Bathara Guru menjadi marah lalu berkata bahwa pada lain waktu akan membalas Begawan Bimasuci. Kemudian Bathara Guru dan Bathara Naradha kembali ke Kahyangan.

Adegan ke-23 Kresna Datang dan Meminta Diajari Ilmu Kasampurnan.

Kresna datang dan meminta Bimasuci untuk mengajari sastra jendra hayuningrat. Bimasuci mempersilahkan masuk untuk menunggu di dalam.

Adegan ke-24 Puntadewa Datang di Argakelasa.

Puntadewa datang mengajak Werkudara pulang karena Pandhawa bersumpah bahwa akan hidup dan mati bersama, jika Werkudara tetap menjadi pandhita, maka ke-empat saudaranya disuruh dibunuh. Werkudara kemudian menuruti nasehat Puntadewa lalu pulang ke Negara Ngamarta.

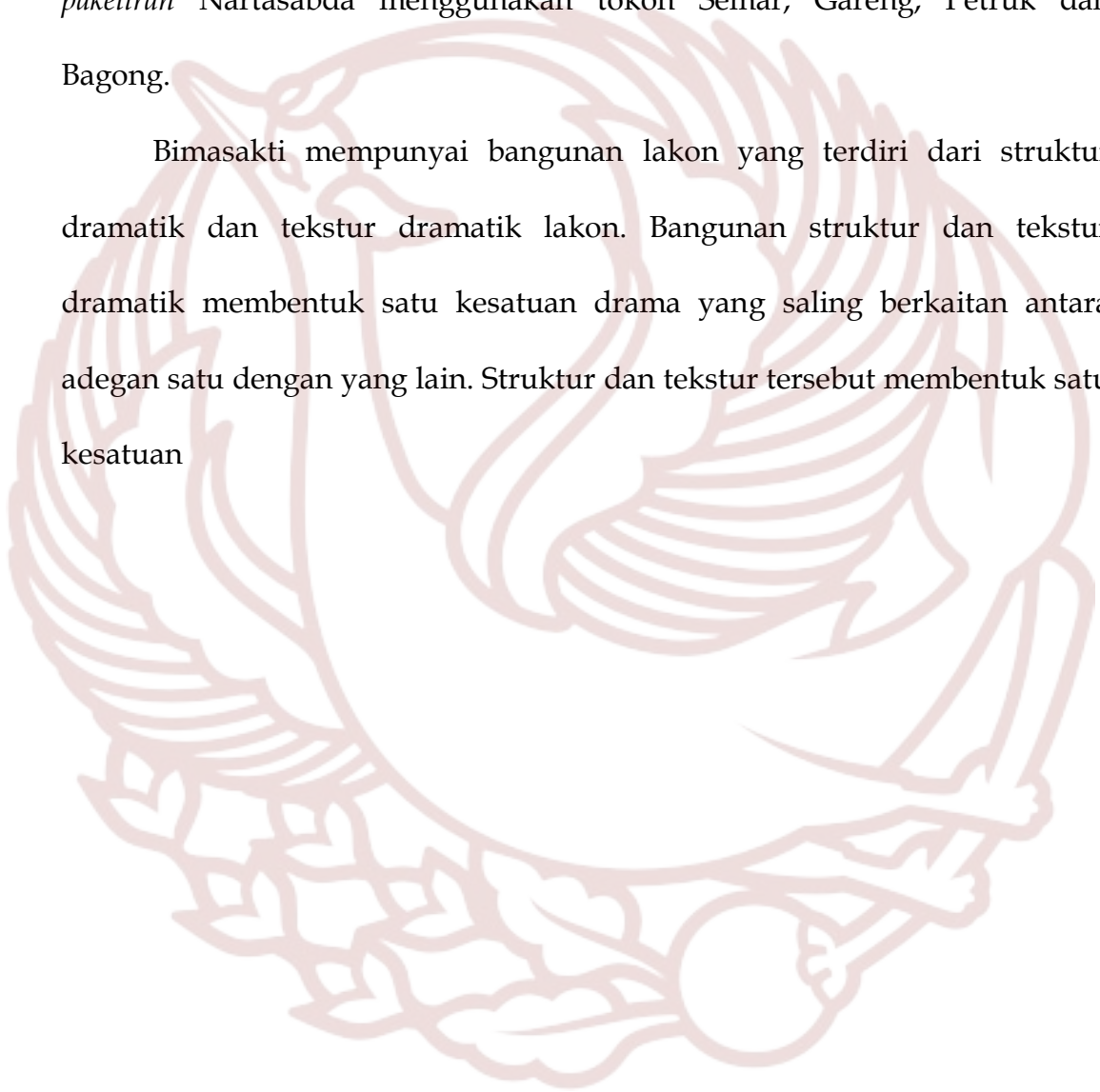
Adegan ke-25 Rubuhan. Tokoh: Gathutkaca dan Kartamarma.

Kartamarma berniat ingin membunuh Werkudara, tetapi Gathutkaca menghalang-halangi niat Kartamarma dan terjadilah perkelahian antara Gathutkaca dan Kartamarma. Kartamarma akhirnya kalah, lalu Citraksi maju melawan Werkudara. Citraksi kemudian kalah, lalu seluruh Kurawa pulang ke Negara Ngastina.

Lakon Bimasakti sajian Nartasabda mempunyai keistimewaan yaitu terdapat beberapa *setting* tempat yang diambil dari Serat Nawaruci dan Serat Gembringbaring. Misalnya adegan Werkudara bertemu Dewaruci, tempat yang digunakan sebagai bertemunya kedua tokoh tersebut di pulau yang berada di tengah samudra. Alur lakon Bimasakti sajian Nartasabda tidak terlepas jauh dari kedua sumber tersebut. Tokoh yang digunakan kebanyakan hampir sama, hanya saja tokoh punakawan yang berbeda. Jika di

serat nawaruci tokoh yang digunakan bernama Gagakampuhan dan Tuwalen, di *serat gembringbaring* Semar dan Baladho, sedangkan punakawan di dalam *pakeliran* Nartasabda menggunakan tokoh Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

Bimasakti mempunyai bangunan lakon yang terdiri dari struktur dramatik dan tekstur dramatik lakon. Bangunan struktur dan tekstur dramatik membentuk satu kesatuan drama yang saling berkaitan antara adegan satu dengan yang lain. Struktur dan tekstur tersebut membentuk satu kesatuan



BAB III

TEKSTUR DRAMATIK LAKON BIMASAKTI SAJIAN NARTASABDA

Istilah tekstur pertama kali terinspirasi oleh kata *tekstill*. *Tekstill* adalah sebuah kosakata latin yang mempunyai arti bertenun. Jika ada seseorang menyentuh kain, maka akan dapat dirasakan halus dan kasarnya tekstur dalam sebuah kain tersebut. Tetapi berbeda dengan tekstur seni pertunjukan, karena tekstur seni pertunjukan tidak bisa diraba dengan tangan, melainkan dirasakan dengan keseluruhan indra. Adapun tekstur yang diungkapkan pada drama adalah (1) dialog (2) iringan untuk mendukung suasana (*mood*) (3) *spechtacle* (Dewojati: 2012: 180). Wayang kulit merupakan salah satu seni pertunjukan yang mempunyai teatrikal. Teatrikal tersebut terdiri dari serentetan adegan yang saling terkait, sehingga membentuk suatu lakon (Suyanto: 2007: 1). Berikut ini penjelasan mengenai ketiga unsur di atas adalah sebagai berikut.

A. Dialog

Dialog dalam seni pedalangan lazim disebut *ginem*. Ragam *ginem* dalam *pakeliran* konvensional terdiri dari dua ragam, yaitu *ginem blangkon* dan *ginem baku*. *Ginem blangkon* adalah bahasa klise yang dikemas secara konvensional,

dan tidak terkait langsung dengan jalan cerita atau yang biasa dikenal dengan *bage-binage*, sedangkan pengertian *ginem baku* adalah dialog tokoh yang menuju ke permasalahan lakon. Di dalam *pakeliran* konvensional, peralihan antara *ginem blangkon* ke *ginem baku* ditandai dengan suluk *pathetan jugag* (Suyanto, 2007:16).

Dalam lakon Bimasakti, Nartasabda tidak menggunakan *ginem blangkon*, tetapi langsung menggunakan *ginem baku* pada awal dialog. Adapun cuplikan dialog tersebut adalah sebagai berikut.

BHISMA : *Kaki Prabu Duryudana, pun kaki ing talkandha kok boyong marang Ngastina kene kurang luzih pitung dina kepungkur, nanging apa ta sababe dene putu prabu Duryudana ora kepareng dhawuh apa-apa. Apa tekaku sabab ora nggowo oleh-oleh. Nanging senadyan tanpa nggowo oleh-oleh, aku sak keluwarga saka ing desa kana kabeh padha mreng. Perlune kepengin ngawruhi apa ta mungguh karepmu, lan iki kowe nduwe gawe apa?.*

DURYUDANA : *Inggih. Menawi kula kalilan matur, ingkang nami PandhitaDrona menika tumut Pandhawa menapa tumut Kurawa?*

BHISMA : *Selagine bocah wae ngerti, yenta drone kuwi melu Kurawa.*

DURYUDANA : *Nanging kenging menapa mboten nate mulang muruk dhumateng Kurawa. Malah kawruh lan ilmuni pun dipun sokaken dhumateng Pandhawa, langkung-langkung dhateng Werkudara. Menawi tetala mekaten, benjing menawi Werkudara sampun sampurna ing samukawis, tumapaking Bharatayudha Kurawa badhe kawon awit saking kendhi dening kasektenipun Werkudara. Sami ugi ingkang badhe mejahi Kurawa menika Bapa Drona piyambak (Nartasabda, Bimasakti, Side 1, track 33:13- 35:19).*

BHISMA : Anak Prabu Duryudana, aku kemarin kamu bawa kesini kurang lebih tujuh hari yang lalu. Tetapi apa sebabnya kamu tidak berbicara sama sekali. Apa sebabnya karena aku tidak membawa oleh-oleh. Tetapi Walaupun aku tidak membawa oleh-oleh, aku dan seluruh keluargaku dari desa datang semua kesini. Semua kesini karena ingin mengetahui tujuanmu, dan kamu memiliki keinginan apa?

DURYUDANA : Iya. Jika saya boleh berbicara, Pandhita Drona itu ikut Kurawa atau Pandhawa?

BHISMA : Walaupun anak kecil saja tahu, bahwa Pandhita Drona ikut kubu Kurawa.

DURYUDANA : Tapi kenapa tidak pernah mengajiri Kurawa dengan tulus, malah seluruh ilmunya diberikan kepada Pandhawa, terlebihnya kepada Werkudara. Jika demikian, ketika Werkudara sudah mencapai taraf menguasai seluruh ilmu, maka ketika Bharatayudha terjadi, Kurawa akan kalah karena kalah sakti dengan Werkudara. Sama juga yang membunuh Kurawa adalah Pandhita Drona sendiri.

Ciri lain *ginem* Nartasabda adalah terdapat pengulangan kalimat dalam dialog tokoh. Hal ini bertujuan untuk memberikan tekanan serta menunjukkan bahwa kalimat tersebut bersifat penting dalam konteks yang sesuai. Perulangan dialog Nartasabda secara umum dibawakan oleh tokoh yang serius, serta diucapkan dengan volume lebih keras (Sumanto, 2007:77).

Salah satu dialog yang menggunakan pengulangan kalimat adalah dialog antara Duryudana dan Bhishma. Adapun dialog dalam adegan tersebut adalah sebagai berikut:

DURYUDANA : *Kula saget nampi, dhateng samukawis menapa ingkang dhawuhaken kanjeng Eyang ing Talkandha. Menawi ledhok ilining banyu sing diluputke mung para Kurawa, menawi tetela mekaten Bapa Drona kalihan Eyang Bhishma menika sampun gedhek lan anthuk. Negari Ngastina ingkang menang murba wasesa menika sinten. Negari Ngastina ingkang gadhah wewenang sawetahipun sinten. Negari Ngastina ingkang wenang mangereh purba wasesa sinten. Sing wenang direh ki Duryudanane apa Ngastina wenang direh Duryudana?*

BHISMA : *Sek aku tak takon. Alon-alon ya ngger, alon-alon. Kaya ngene iki rasane wong saguh, nyatane aku ya isih lereg-lereg ewadene nekat mangkat, merga aku kangen karo sedulur-sedulurku kang teka kana. Nyatane tinemu ana kene atiku seneng banget nganti anjalari waras. Kowe muni Negara Ngastina sapa sing nduwe ngono iya. Coba aku arep takon kowe dadi ratu ing Negara Ngastina kuwi biyen sing yasa Negara Ngastina kuwi sapa? Nartasabda, Bimasakti, Side 1, track 40:39- 42:12).*

DURYUDANA : *Saya bisa memahami terhadap semua perkataan paduka. Jika dari awal yang disalahkan adalah Kurawa, maka Eyang Bhishma dan Bapa Drona sudah sepaham seperti itu. Negara Ngastina itu siapa yang menguasai. Negara Ngastina yang mempunyai wewenang seutuhnya siapa. Yang bisa diatur itu Duryudananya atau Negara Ngastina yang wenang diatur Duryudana?*

BHISMA : *Sebentar aku akan bertanya. Pelan-pelan ya nak, pelan-pelan. Seperti ini susahnyanya orang yang sudah sanggup. Kenyataanya aku masih dalam keadaan sakit, tetapi nekat*

untuk berangkat, karena aku kangen dengan saudara-saudaraku dan membuat tubuhku menjadi sehat kembali. Kamu bertanya Negara Ngastina milik siapa begitu. Sekarang coba aku bertanya, kamu menjadi ratu Ngastina itu siapa dulu yang membuat Negara Ngastina?

Di tengah-tengah masyarakat, Nartasabda mendapatkan julukan sebagai *dalang banyol*. Artinya, selama pertunjukan humornya tidak terbatas pada tokoh Limbuk dan Cangik atau Punakawan saja, akan tetapi kepada keseluruhan tokoh baik dalam adegan santai maupun serius (Sumanto, 2002:76).

Salah satu contoh dialog bernuansa humor pada adegan serius adalah dialog Drona, Sengkuni dan Duryudana ketika di Keraton Ngastina. Dialog tersebut adalah sebagai berikut:

SENGKUNI : *Lha wes entek sanggite hara, mung karek nabuhi kenthongan, apa enek tiba gong kok kari teken hara, wes tak jaluki dhisik marake.*

DRONA : *Iki njur arep guneman apa aku iki hara, lakon kok ya angele kaya ngene mas Bambang ki.*

SENGKUNI : *Haiya gunemana cara Drona.*

DURYUDANA : *Ngaten, bapa Drona kepareng radi mrika, kula mboten kiat gandanipun.*

DRONA : *Lho, wee ganda kaya ngene kok dicacat hara, genah lir kembang gadhung, ganda lir kembang gadhung kok dicacat ganda kula pripon?.*

DURYUDANA : *Sampean mboten napa-napa emban sing teng mburi kula mutah-mutah kabeh.*

SENGKUNI : *Lha wong jubahe wes pirang-pirang sasi ora dikumbah hara.*

DURYUDANA : *Paman Sengkuni, paman, paman Sengkuni.*

- SENGKUNI : *Ehh nun, ehh aku ki tuwa-tuwa nek nyawang wong ayu kok kisruh, piye ya ti, pintermen ngejur-jur awaku. Wonten dhawuh?. (Nartasabda, Bimasakti, Side 2, track 06:50- 08:20).*
- SENGKUNI : Sudah habis sanggitnya mau dibuat apa lagi coba, yang ada hanya memukul kenthongan. Apa ada pada hari H malah tinggal tanda tangan, tapi ya karena sudah aku terima dulu uangnya mau bagaimana lagi.
- DRONA : Ini terus mau omong apa lagi coba, lakon kok sulitnya seperti ini permintaan dari mas Bambang.
- SENGKUNI : Ya omongan cara Drona.
- DURYUDANA : Begini. Bapa Drona agak geser kesana. Saya tidak kuat dengan bau tubuhnya.
- DRONA : Wahh bau harum seperti ini kok dicacat. Jelas bagaikan kembang kanthil. Baunya seperti kembang kanthil seperti ini kok dicacat itu bagaimana?.
- DURYUDANA : Bapa Drona tidak apa-apa, tetapi emban yang ada di belakangsaya muntah-muntah semua.
- SENGKUNI : Jubah sudah berhari-hari tidak dicuci coba.
- DURYUDANA : Paman, paman, paman Sengkuni.
- SENGKUNI : Ehh apa. Maaf saya ini tua-tua tapi kalau melihat orang cantik kok bingung. Oh ti Yati. Pinter sekali kau menyiksa hatiku ti. Ada perintah apa sang prabu?.

Tokoh wayang yang tidak pernah dibawakan untuk suasana humor adalah tokoh Karna. Alasan tersebut karena Karna merupakan tokoh idola Nartasabda. Pemilihan tokoh Karna sebagai pujaan hidup bukan tanpa sebab. Nartasabda dalam hidupnya mengidolakan sosok Bung Karno. Hal tersebut membuat Nartasabda membawakan Karna menjadi seorang figur yang membawakan pernyataan-pernyataan yang bermakna, seperti memberi dorongan moral dan menjadi penasehat Duryudana ketika krisis mental. Penampilan Karna yang selalu serius karena Nartasabda merasa segan dan

takut untuk memperlakukan tokoh wayang yang namanya sama seperti pujaan hidupnya (Sumanto, 2002:103).

B. Iringan untuk Membangun Suasana (MOOD)

Iringan yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit lazim disebut *karawitan pakeliran*. *Karawitan pakeliran* terdiri atas *gending*, *tembang*, *sulukan*, *kombangan*, dan *dodogan/keprakan*. Salah satu julukan Nartasabda di masyarakat dikenal sebagai *dalang gendhing*, artinya Nartasabda adalah dalang yang ahli dalam penataan *gending* di dalam pertunjukan wayang, dan karya-karya Nartasabda banyak digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang hingga sekarang (Sumanto, 2007:76).

Pada tanggal 1 April 1969, Nartasabda mendirikan perkumpulan karawitan dengan diberi nama Condong Raos. Sejak mendirikan grub karawitan Condong Raos, Nartasabda mulai tidak ketat mengikuti pedalangan gaya Surakarta. Dia mulai melakukan perubahan-perubahan unsur pedalangannya, baik dalam *sulukan*, *gending*, maupun dialog (Sumanto, 2007:60).

Di dalam lakon Bimasakti, Nartasabda banyak menggunakan *sulukan* dan *gending* gaya Yogyakarta, serta *gending* gaya Banyumasan. Pada adegan

jejer Negara Ngastina, secara konvensional dimulai dari *Ayak-Ayak, laras slendro pathet manyura* kemudian menjadi *Ketawang Gendhing Kabor, laras slendro pathet nem minggah Ladrang Sekar Lesah, laras slendro pathet nem*. tetapi oleh Nartasabda diganti menjadi *Ayak Lasem* gaya Yogyakarta kemudian menjadi *Ketawang Gendhing Kabor, laras slendro pathet nem minggah Ladrang Sekar lesah, laras slendro pathet nem*.

Secara konvensional adegan *kedhatonan* menggunakan *Gendhing Damarkeli Kethuk Papat Kerep, laras slendro pathet manyura* kemudian setelah *suwuk* dilanjutkan *Suluk Pathet Manyura Ageng, laras slendro pathet manyura*. Adegan *kedhatonan* dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda menggunakan *Gendhing Erang-Erang Bagelan Kethuk Loro Kerep, laras pelog pathet nem*, tetapi setelah iringan *suwuk*, dilanjutkan salah satu *sulukan* gaya Yogyakarta yaitu *Suluk Plencung Wetah, laras pelog pathet nem*. Perpaduan karawitan gaya Yogyakarta dan Surakarta juga dilakukan di adegan *Werkudara* bertemu dengan Dewaruci. Nartasabda dalam adegan tersebut menggunakan *Ketawang Sendhawa, laras pelog pathet nem* dilanjutkan juga *Suluk Plencung Jugag, laras Pelog Pathet Nem*. Pada saat Bathara Indra dan Bathara Bayu keluar dari tubuh Rukmuka dan Rukmakala, Nartasabda menggunakan *Srepeg Mataram, laras slendro pathet nem*, lalu ketika Bathara indra dan Bathara

Bayu kembali ke kahyangan juga menggunakan *Srepeg Mataram*, *laras slendro pathet nem*.

Penggunaan gending Banyumas, Nartasabda menggunakan *Lancaran Godril*, *laras slendro pathet manyura* untuk mengiringi adegan Sarapada. Selain untuk mengiringi adegan Sarapada, Nartasabda juga menggunakan *Srepeg Banyumasan*, *laras slendro pathet sanga* untuk mengiringi adegan gara-gara.

Penguasaan terhadap gending karawitan gaya lain dilakukan Nartasabda karena atas dorongan Sastrasabda. Nartasabda ketika masih berada di Ngesti Pandhawa sering pentas berpindah-pindah dari kota satu ke ke kota yang lain. Nartasabda kemudian bergaul dengan karawitan yang masih hidup di daerah tersebut, ditambah lagi Sastrasabda sering mendatangkan guru untuk dari berbagai daerah untuk mendidik Nartasabda dalam bidang karawitan. Dengan demikian wajar bila Nartasabda mahir dalam penataan *karawitan pakeliran*, serta ahli memadukan gaya karawitan dari berbagai daerah (Sumanto, 2007:72).

C. Visual (SPECTACLE)

Visual atau *spectacle* adalah segala sesuatu yang dapat diindera dengan mata (Soemanto dalam Dewojati, 2012:189). Unsur visual dalam pertunjukan

wayang dapat dilihat dari dua aspek, yaitu (1) perlengkapan pentas dan (2) *garap sabet*. Adapun analisis secara rinci adalah sebagai berikut.

1. Perlengkapan Pentas

Wayang kulit mempunyai perlengkapan pentas atau yang lazim dikenal sebagai perabot fisik pertunjukan. Adapun perabot fisik di dalam pertunjukan wayang kulit meliputi *perangkat gamelan, panggungan, kothak, dan wayang* (Suyanto, 2007:7).

Secara konvensional, gamelan untuk mengiringi pertunjukan wayang adalah gamelan laras *slendro* dengan instrument *gender barung, slenthem, demung, saron barung, saron penerus, gambang, tiga buah kenong*, berlaras 2, 5, 6, *kethuk kempyang, gong suwukan dan kempul* berlaras *nem*, serta *kecer* sebagai ciri khas gamelan (Suyanto, 2007:7). Nartasabda dalam hal penataan gamelan sudah menggunakan perangkat *gamelan ageng*, dengan laras *slendro* dan *pelog*. Berikut adalah gambar dari perangkat gamelan dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda.



Gambar 1. Perangkat Gamelan
(Repro: Nartasabda, Bimasakti, *chapter 1, track 00:0101*)

Dalam segi penataan panggungan, Nartasabda menggunakan tatanan panggung seperti pertunjukan wayang pada umumnya, yaitu menggunakan *gawangan kelir, sliji, debog, tapakdara, placak, pluntur, blencong, simpingan wayang kiwa lan tengen*. *Gawangan* yang digunakan untuk pementasan lakon Bimasakti sajian Nartasabda tidak menggunakan *blandaran* bambu, tetapi sudah menggunakan *kelir* kayu yang diukir.



Gambar 2. Perlengkapan *gawangan kelir*
(Repro: Nartasabda, Bimasakti, *chapter 1, track 00:11:15*)

Penataan *kothak* dan *cempala* masih menggunakan aturan konvensional. *Cempala* yang digunakan adalah *cempala alit* dan *cempala ageng*. *Cempala alit* diletakan di jepit pada antara ibu jari dan telunjuk kaki kanan dalang, sedangkan *cempala ageng* digunakan di tangan kiri dalang. *Cempala alit* yang digunakan berbahan dasar kayu dan perunggu. *Cempala alit* yang berbahan dasar perunggu digunakan untuk adegan *gleyongan*, sedangkan *cempala alit* berbahan dasar perunggu digunakan untuk *sisiran keprak* khusus karawitan gaya Yogyakarta. Penataan *keprak* yang digunakan untuk pertunjukan menggunakan penataan konvensional.



Gambar 3. Penataan *kothak* dan *cempala*
(Repro: Nartasabda, Bimasakti, *chapter 1, track 00:07:42*)

Selain itu pembaharuan juga diterapkan dalam posisi duduk *pesindhen* dan *wiraswara*. Jika tempat duduk *pesindhen* dan *wiraswara* di dalam pertunjukan wayang tradisi di belakang dalang berdampingan dengan *penggender* dan *perebab*, maka pada *pakeliran* Nartasabda posisi *pesindhen* dan *wiraswara* diletakan di samping kanan *kothak* wayang menghadap ke dalang. Jumlah di dalam pertunjukan tersebut minimal berjumlah empat, sedangkan di dalam *pakeliran* tradisi *pesindhen* berjumlah satu saja (Murtiyoso: 2004: 28-29).



Gambar 4. Posisi duduk *pesindhen* dan *wiraswara*
(Repro: Nartasabda, Bimasakti, *chapter 1*, track 00:01:22)

2. *Garap Sabet*

Sabet adalah segala bentuk gerak wayang di dalam pertunjukan, termasuk cara memegang wayang, meliputi *tanceban*, *bedholan*, *solah* dan *entasan* (Soetrisno dalam Murtiyoso, 2007:22). Dalam hal penguasaan *sabet*, Nartasabda kurang memenuhi rasa hayatan, tetapi ide-ide dalam *sabet* yang disajikan Nartasabda dapat dijadikan referensi untuk dalang-dalang lain (Bambang Suwarno, wawancara 16 juni 2017).

Dalam *pakeliran* konvensional gaya Surakarta, setelah *bedhol kayon* tampil kedua parekan lalu diikuti oleh Raja beserta punggawanya. Nartasabda dalam lakon Bimasakti menyajikan *cak-cakan* yang berbeda

dengan *pakeliran* konvensional. Adapun *garap sabet* ketika *bedhol kayon* adalah tampilnya tari gleyongan sebelum parekan dan raja tampil.



Gambar 5. Tari Gleyongan yang ditampilkan setelah *bedhol kayon*.
(Repro: Nartasabda, Bimasakti, 00:09:23)

Nuansa humor oleh Nartasabda tidak hanya dituangkan lewat *ginem*, tetapi juga lewat *sabet*. Salah satu *sabet* yang memiliki nuansa humor adalah pada adegan *jejer* Negara Ngastina. Ketika Werkudara bersedia memenuhi syarat Pandhita Drona untuk mencari tirta pawitra mahening suci, Sengkuni tepuk tangan lalu berjoget. Sengkuni tidak mengetahui bahwa Werkudara kembali dan akhirnya dirinya kaget lalu terpelanting.



Gambar 6. *Sabet* bernuansa humor ketika Sengkuni tepuk tangan karena Werkudara menerima syarat Pandhita Drona mencari *tirta pawitra mahening suci*.

(Repro: Nartasabda, Bimasakti, *track* 01:09:01).



Gambar 7. *Sabet* bernuansa humor ketika Sengkuni terpelanting saat Werkudara kembali ke pasewakan

(Repro: Nartasabda, Bimasakti, *track* 01:09:09).

Nartasabda sangat memperhatikan dan menaati *udanegara*. Hal ini dibuktikan dengan komposisi *tanceban* dari berbagai adegan yang sesuai

dengan derajat, pangkat serta umur antara tokoh satu dengan yang lain. Adegan yang menunjukkan ketertiban *udanegara* adalah adegan *jejer* Negara Ngastina.



Gambar 8. Posisi *tanceban jejer* Negara Ngastina yang masih memperhatikan *udanegara* (Repro: Nartasabda, Bimasakti, track 00:15:19).

Duryudana tampil di *gedebog* atas pada *gawang* kanan karena Duryudana merupakan Ratu yang memegang kekuasaan. Sengkuni dan parekan diletakan di *gedebog* bawah karena kedudukannya berbeda dengan Duryudana. Bhisma, Drona diletakan di *gedebog* atas karena walaupun berbeda kedudukannya dengan seorang raja, tetapi Bhisma dan Drona dianggap sebagai *pepundhen* Kerajaan Ngastina. Posisi Karna ditancabkan

pada *gedebog* atas karena Karna merupakan senopati Negara Ngastina yang bertugas menjaga stabilitas dan keamanan negara.

Perlengkapan pentas dan unsur-unsur *garap pakeliran* dalam tekstur dramatik merupakan satu kesatuan yang harus dipenuhi dalam suatu pertunjukan wayang, karena jika salah satu maka akan mengganggu kualitas sebuah pertunjukan. Perlengkapan pentas berperan sebagai sarana ekspresi dari unsur-unsur *garap pakeliran* seperti *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran*, sedangkan unsur-unsur *garap pakeliran* akan lebih berarti apabila diungkapkan lewat bentuk-bentuk ekspresi sesuai dengan kebutuhan suasana (Suyanto, 2007:10).

Pertunjukan wayang pada dasarnya adalah sebagai motivasi bagi timbulnya pengalaman estetis, karena tugas pokok sang dalang adalah menyampaikan suatu pesan kepada penghayat. Suatu pengalaman estetis tidak berarti harus indah melainkan juga mengerikan, menegangkan, mengharukan, dan sebagainya, tetapi memberikan kesan yang membuat manusia merubah tingkah laku menjadi lebih baik. Maka dari itu seniman dalang selain memperhatikan teknis juga memperhatikan isi dalam *pakeliran* (Soetarno, 2004:23).

BAB IV

ASPEK ESTETIKA PEDALANGAN LAKON BIMASAKTI SAJIAN NARTASABDA

A. Makna dan Simbol dalam Lakon Bimasakti Sajian Nartasabda

Menurut Haszim Amir (1991:19), pagelaran wayang pada setiap lakonnya disajikan secara menyeluruh yang disertai dengan simbol-simbol. Pagelaran wayang tidak semata-mata “drama bayangan”, karena wayang menggambarkan permasalahan kehidupan manusia yang kompleks. Pengertian estetika tidak hanya menyangkut hal-hal yang terkesan indah saja, tetapi lebih kepada hal yang bersifat mendalam. Dalam arti mempunyai makna yang lebih dari apa yang dilihat dan didengar (Soetarno, 2007:22). Adegan yang mempunyai makna dan simbol dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda secara rinci sebagai berikut.

1. Adegan Werkudara dengan Drona di Negara Ngastina.

Pada saat Prabu Duryudana mengadakan pertemuan dengan punggawa Ngastina, Werkudara datang menemui Drona di *pasewakan* untuk meminta *ilmu kasampurnaning dumadi*. Drona lalu memberi syarat kepada Werkudara untuk mencari *tirta pawitra mahening suci* yang bertempat di

Hutan Tikbrasara, Di kaki Gunung Gohmuka, tepatnya di dalam Goa Sigrangga.

Menurut Kartoatmodjo dalam Tim Filsafat Wayang Sistematis Senawangi (2016:150), air dalam masyarakat Jawa mempunyai arti yang sangat penting, baik dalam arti profan maupun sakral. Dari pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa pencarian *tirta pawitra mahening suci* melambangkan pencarian terhadap asal-usul dan tujuan hidup manusia.

2. Adegan Werkudara dengan Drona di Pertapan Sokalima.

Di dalam adegan pertama, Werkudara tidak berhasil menemukan *tirta pawitra mahening suci* di Hutan Tikbrasara. Werkudara lalu kembali ke pertapan Sokalima untuk menemui Drona. Drona mengutus Werkudara untuk mencari lagi *tirta pawitra mahening suci* di Samudra Minangkalbu. Werkudara meminta restu Drona dan berangkat menuju Samudra Minangkalbu.

Sikap Werkudara tersebut melambangkan sebagai murid yang taat dan hormat kepada setiap perintah gurunya. Werkudara tidak mempedulikan keselamatan dirinya jika masuk ke dalam samudra. Dirinya sudah pasrah

jika nanti terjadi hal yang berbahaya, karena prioritas utama dalam hidupnya adalah mendapatkan *ilmu kasampurnaning dumadi*.

3. Adegan Werkudara dengan Anoman.

Werkudara melakukan perjalanan menuju Samudra Minangkalbu. Ketika di tengah perjalanan, Werkudara dihadap oleh Anoman. Anoman bertanya kepada Werkudara kemanakah Werkudara akan pergi. Werkudara menjawab dirinya ingin pergi ke Samudra Minangkalbu untuk mencari *tirta pawitra mahening suci*. Anoman mengatakan bahwa Werkudara hanya dijerumuskan. Werkudara tetap bersih keras untuk berangkat.

Sikap Werkudara itu menunjukkan bahwa dirinya mempunyai keteguhan hati yang tinggi. Selain mempunyai keteguhan hati yang tinggi, Werkudara juga mempunyai keikhlasan dan ketulusan hati yang besar. Werkudara berkata jika dirinya mati, maka dia akan masuk surga, karena dia telah memenuhi kewajiban sebagai murid yang teladan.

4. Adegan Werkudara dengan Dewaruci.

Adegan pertemuan Werkudara dengan Dewaruci ini adalah sebagai simbol dari pencapaian pengenalan Tuhan lewat dirinya sendiri (Musbikin,

2010:216). Werkudara kemudian masuk ke dalam *guwagarba* Dewaruci dan melihat berbagai fenomena yang tidak pernah ada di dunia. Yaitu melihat *alam sonyaruri*, *jagat laknyana*, *urub siji cahya wolu*, *tawon gumana*, dan *caturwarna*. Dewaruci juga menjelaskan tentang *tirta pawitra mahening suci* dan *sastrajendra hayuningrat pangruwating diyu*.

Di dalam *alam sonyaruri*, yang terlihat hanyalah *awang-awang* dan *uwung-uwung*. *Awang-awang* adalah angkasa, sedangkan *uwung-uwung* adalah air samudra. Sebelum semuanya ada, yang ada hanyalah ketiadaan. Tetapi sebelum ada ketiadaan, yang ada adalah Tuhan (Tim Filsafat Wayang Sistematis Senawangi, 2016:155).

Werkudara lalu melihat *jagat laknyana* yang merupakan tempat *urip sajroning pati* dan *pati sajroning urip*. Hal tersebut melambangkan keharmonisan seperti yang dijelaskan sebelumnya.

Werkudara melihat *urub siji cahya wolu*. Dewaruci menerangkan bahwa delapan warna itu adalah lambang bagian dari makrokosmos dan mikrokosmos. Segala sesuatu yang ada di jagat besar (alam semesta) juga tergambar di jagat kecil (manusia) (Tim Filsafat Wayang Sistematis Senawangi, 2016:142).

Kemudian Werkudara melihat *tawon gumana* yang melambangkan ruh manusia. Wujud dari *tawon gumana* seperti boneka gading yang bersinar. Posisi dari boneka gading tersebut menghadap ke bawah. Melambangkan bahwa manusia derajatnya di bawah Tuhan dan tidak tahu dengan takdir yang digariskan Tuhan (Musbikin, 2010:220).

Setelah melihat *alam sonyaruri*, Werkudara melihat *caturwarna*. *Caturwarna* adalah empat cahaya yang merupakan lambang dari nafsu manusia seperti yang dijelaskan di atas.

Uraian isi *tirta pawitra mahening suci* jika dianalisa perkata *tirta* adalah air, *pawitra* adalah bening, *mahening* adalah tidak samar dan *suci* adalah bersih lahir dan batin. Nama Drona berasal dari bahasa Sanserkerta, yang berarti wadah air. Jika dilihat dari secara lahir Werkudara yang berguru kepada Drona, tetapi jika dilihat secara batin Drona yang berguru kepada Werkudara.

Sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu adalah ilmu rahasia dewa yang tidak boleh diketahui oleh siapa saja. Menurut Sindhusastra dalam Dyatmiko Soemodiharjo, *sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu* adalah ilmu tertinggi dari semua ilmu, karena di dalam *sastra jendra* termuat puncak sastra utama. Jika satwa mengetahui *sastra jendra* maka akan berkumpul

dengan manusia setelah meninggal. Jika manusia yang mengetahui maka rohnya akan berkumpul dengan dewa setelah meninggal (Soemadihardjo, 2009: 31-32).

5. Adegan Bimasuci dengan Janaka

Janaka kemudian bertemu dengan Bimasuci di Pertapan Argakelasa. Janaka menanyakan tentang nasib Prabu Pandhudewanata dan Dewi Madrim, kenapa orang yang pernah berjasa kepada Dewa malah dimasukan ke dalam Kawah Candradimuka. Bimasuci menjawab bahwa Prabu Pandhu terkena sumpahnya sendiri. Janaka lalu dibuat sukmanya bisa melihat Prabu Pandhudewanata dan Dewi Madrim yang sudah berada di surga karena sudah berhasil disurgakan oleh Bimasuci. Dari adegan tersebut, dapat diambil pelajaran bahwa anak yang selalu berjalan di jalan Tuhan, akan berhasil mensurgakan orang tua.

B. Konsep Estetika Pedalangan

Seni pertunjukan wayang kulit memiliki ukuran untuk mencapai kesan estetis. Kesan estetis tersebut termuat di dalam *pakem* seni pedalangan yakni *Serat tuntunan Pedhalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* tulisan

Nayawirangka. Kategori estetis menurut Nayawirangka (1960:I:57) adalah sebagai berikut:

1. *Regu*, adalah suasana wibawa yang dibangun dalang ketika sore hari pada saat adegan *jejer*.
2. *Greget*, dalang harus bisa membuat suasana di dalam pertunjukan seolah-olah menjadi nyata.
3. *Sem*, yaitu adegan asmara yang menimbulkan kesan romantis.
4. *Nges*, ialah suasana sedih di dalam pertunjukan.
5. *Renggep*, yaitu dalang harus bisa tetap semangat dalam menjaga kualitas pertunjukan selama semalam, selain itu cerita yang dibawakan harus berkesinambungan.
6. *Lucu*, dalang bisa membuat suasana humor untuk membuat penonton tidak terlalu tegang.
7. *Antawacana*, dalang harus pandai untuk bertutur membawakan lakon dalam sebuah pementasan.
8. *Unggah-ungguh*, dalang harus bisa menguasai tata krama dan tata negara yang berkaitan dengan sikap yang ditampilkan wayang.
9. *Tutuk*, jelas dan runtut ketika bercerita.

10. *Trampil*, mampu mengatur dan mengatasi permasalahan yang terjadi selama pertunjukan.

Ke-sepuluh konsep estetika tersebut menjadi ukuran bagi keberhasilan dalam menyajikan pertunjukan wayang kulit. Aplikasi konsep estetika pedalangan menurut Nayawirangka dalam Lakon Bimasakti sajian Nartasabda adalah sebagai berikut:

1. Regu

Kesan *regu* dibangun oleh Nartasabda ketika di dalam adegan *jejer* Negara Ngastina. Irian untuk adegan *jejer* Negara Ngastina adalah *Ayak Lasem Gaya Yogyakarta*, kemudian menjadi *Ketawang Gendhing kabor, laras slendro pathet nem*. Penekanan suasana wibawa dan agung yang dibangun dapat dilihat pada *janturan jejer* sebagai berikut:

Swuh rep data pitana anenggih nagri pundhi ta kang kaeka adi dasapurwa, eka sawiji adi linuwih dasa sepuluh purwa wiwitan, nadyan kathah titahing dewa ingkang kasangga ing pratiwi kaungkulan ing akasa kaapit ing samodra, kathah ingkang sami anggana raras nanging datan kadi Nagari Ngastina ya nagari ing Gajah oya, Liman Benawi ya ing Kurujanggala. Mila winastan Negari Astina duk ing uni kedhatone Prabu Hastimurti, Gajahoya kang yasa Prabu Gajahoya. Ngupaya satus datan antuk kalih sewu datan jangkep sadasa. Ora mokal, lamun dadya bebukaning carita dasar negara panjang-punjung, pasir wukir gemah ripah loh jinawi karta tata tur raharja, panjang dawa pocapane punjung luhur kawibawane pasir samodra wukir gunung, pranyata Negari Ngastina ngungkuraken pagunungan ngeringaken

pasabinan nengenaken bengawan ngajengaken bandaran agung. Gemah
 kathah para nahkoda kang samya lumaku dagang layar anglur selur datan
 ana pedhote labet tan ana sangsayaning marga. Ripah kathah para janma
 manca negari, kang samya katrem abebale wisma saindenging kitha Negari
 Ngastina jejel apipit aben cukit tepung taritis papan wiyar katingal rupak.
 Loh subur kang sarwa tinandur jinawi murah kang sarwa tinuku. Karta para
 kawula ing padhusunan tan kendhat denya ambudidaya olah tetanen, ingon-
 ingon kebo sapi pitek iwen data ana pinancangan, yen rina aglar ing
 pangonan wanci bengi bali marang kandhange dewe-dewe raharja tegese tebih
 parangmuka karana para Mantri Bupati wicaksana limpad ing kawula tan
 kendhat denya ambudidaya keluhuraning Senapati, marmane negara jenenge
 anempuh bebasan gedhe obore, padhang jagade, dhuwur kukuse adoh
 kuncarane, ora amung ngemungake kanan kering kewala senadyan praja
 mahapraja kathah ingkang samya tumungkul, tan linawan karana bandayuda
 amung kayungyun marang pepoyaning kautaman, bebasan kang celak samya
 manglung, kang tebih samya mentiyung asok bulubekti glondhong
 pengareng-areng peni-peni raja peni guru bakal guru dadi. Wenang den
 ucapna jejuluking Sang Nata jejuluk Prabu Duryudana ya Prabu Suyudana,
 ya Prabu Kurupati, Jakapitana, Jayapitana, Gendharisuta, Dhestarastra
 atmaja ya Sang Kurawaindra. Narendra berbandha-berbandhu, berbandha
 tegese denya numpuk brana picis, berbandhu sugih sedulur nanging ana
 cacate sawetara, Prabu Duryudana kirang marsudi ing reh tatakrami, apa ta
 tandhane kadang satus samya nyantana denugung sakarsanira, angira ora
 mokal lamunta tumindake semongah sesongaran. Adigang adigung adiguna
 ngendelake dupeh kadange nata binathara, nuju ri sajuga Sang Nata tedhak
 siniwaka ing sitinggil binaturata lenggah aneng dhampardhenta ingkang
 pinalipit kencana pinatik nawaretna linemekan babut prang wedani sinebaran
 sari-sari ginanda wida jebat kasturi, ginarebeg sanggyaning para inya gyada
 bedhaya srimpi manggung katanggung jaka palara-lara ingkang samya
 ngampil upacara ning keprabon. Banyak dhalang hardawalika kacu mas,
 sawunggaling dwipangganga sarwa retna kinebutan laring manyura kanan
 kering sumarebak gandane sang nata ing pangurakan sirna kamanungsane
 pindha Sang Hyang Bayu angejawantah. Rep sidhem premanem tan ana
 sabawane walang alisik, gegodhongan datan ana eba samirana mboten
 lumampah, ingkang kapyarsa amung swarane abdi kriya gendhing kang
 samya anambut kardi pating carengkling imbal gantya lir mandaraga. Nalika
 semana anampeni rawuhing eyang pandhita ing Talkandha Sang Mahatma
 Bhisma, ya Sang Dewabrata ya Sang Ganggaya, ya Sang Jahnawiputra.
 Pandhita wadat mboten kepareng krama. Miwah Pandhita Sokalima Maharsi

Drona ya Dahyang Kumbayana, ya Sang Baratwajaputra, tuwin Narendra Angga Prabu Karna Basusena, ya Prabu Talidarma, Suryaatmaja, Suryaputra, Radityaputra. Keparing ngandhap Sang Mantri pangarsa Patih wasesaning Praja kaprenah paman dening Sang Nata Satria ing Palasajenar, awasta Raden Patih Harya Sengkuni ya Raden Patih Harya Suman. Kacarita Sang nata ing mangke denya lenggahan sanget denya rengu ing penggalih karana enget lamun Pandhita Drona tansah reraketan klawan Raden Harya Werkudara, mila ngrawuhaken ingkang eyang ing Talkandha murih angrembaga perkawis ingkang gawat. (Nartasabda, Bimasakti, side 1, track 16:49-23:09).

(Dalam keheningan tibalah saatnya memuja. Syahdan suatu negara yang *kaeka adi dasa purwa*. *Eka* berarti satu, *dasa* berarti sepuluh, *purwa* berarti asal mula. Meskipun banyak makhluk dewa yang ditopang oleh bumi, dinaungi oleh angkasa, dihipit oleh samudra, banyak yang indah mempesona, tetapi tidak sebanding dengan Negara Ngastina atau Negara Gajahoya, Liman Benawi atau Kurujanggala. Disebut Negara Ngastina karena dulu adalah kedhaton Prabu Hasti. Gajahoya karena yang membuat adalah Prabu Gajahoya. Jika mencari hingga seratus Negara tidak akan mendapat dua, mencari seribu tidak akan mendapat sepuluh. Tidak aneh jika sebagai pembuka dalam sebuah cerita. Negara yang *panjang punjung pasir wukir gemah ripah loh jinawi karta tata tur raharja*. *Panjang* yang berarti termashur, *punjung* memiliki kewibawaan yang luhur, berpasir samudra serta bergunung gunung. Negara Ngastina adalah Negara yang mengelola pegunungan, persawahan, bengawan dan pelabuhan besar. *Gemah*, banyak nahkoda datang tanpa ada surutnya, karena tidak ada halangan untuk akses transportasi. *Ripah*, banyak orang-orang dari mancanegara yang bermukim di kotaraja, tempatnya luas sehingga tidak terlihat berdesakan. *Loh* subur semua yang ditanam, *jinawi* murah semua kebutuhan yang dibeli, *Karta* semua masyarakat di dusun tidak lelah untuk belajar bertani, hewan peliharaan kerbau, sapi, ayam, dan seluruh unggas tidak ada yang menggunakan tali. Jika pagi hari keluar di padang rumput jika menjelang petang kembali ke kandangnya sendiri-sendiri. *Raharja* jauh dari kejahatan, karena para mantri Bupati mengetahui keadaan masyarakat dan tidak pernah berhenti memahami keluhuran pejabat Negara. Oleh sebab itu Negara mendapat julukan besar obornya, terang jagatnya, tinggi namanya,

tidak hanya di kanan kiri saja wilayah saja, tetapi hingga kerajaan-kerajaan besar lainnya juga menghormati, tidak disebabkan karena kekuatan perang tetapi karena terpesona oleh keutamaan budi, seperti pepatah yang dekat selalu menghormati yang jauh selalu menghargai, mempersembahkan upeti sebagai tanda hormat. Yang menjadi Ratu adalah Prabu Duryudana ya Prabu Suyudana, ya Prabu Kurupati, Prabu Jakapitana, Jayapitana, Gendharisuta, Dhestarstra atmaja ya sang Kurawaindra. Ratu *berbandha berbandhu*, *berbandha* kaya dengan harta, *berbandhu* kaya saudara tetapi ada cacatnya. Prabu Duryudana kurang belajar dalam tatakrama, karena seluruh saudaranya menuruti semua kehendaknya, maka tidak aneh jika sikapnya menjadi sombong, mengandalkan karena saudaranya ratu. Pada suatu hari sang Ratu terlihat di Sitinggil, duduk di kursi dhampar yang dilapisi emas dan diberi ratna, dengan alas babut permadani sinebaran bunga-bunga yang berbau wangi, dikelilingi oleh abdi wanita dan laki-laki yang membawa *ampilan* seperti *banyak dhalang*, *sawunggaling*, *harda walika*, *kacu mas* dan *dwipangga* serta dikipasi kanan dan kiri oleh bulu merak. Tercium sampai keluar harumnya sang raja, hilang sifatnya sebagai manusia hingga seperti Bathara Bayu yang menjelma. Suasana menjadi tenang, tidak ada suara belalang yang bergerak, bahkan daun pun tidak bergerak dan angin berhenti semilir. Yang terdengar hanyalah suara abdhi yang membuat *pandhe besi* dan emas, suaranya bergantian bagikan suara burung. Pada saat itu menerima kedatangan eyang dari Talkandha sang Mahatma Bhisma, ya sang Dewabrata ya sang Ganggaya, ya sang Jahnawiputra. Pandhita *wadat* yang tidak berkeinginan menikah. Juga dengan Pandhita dari Sokalima Maharesi Drona ya Dahyhang Kumbayana ya sang Hyang Baratwajaputra, juga dihadiri oleh Ratu dari Kerajaan Angga Prabu Karna Basusena, ya Prabu Talidarma, Suryaatmaja, Suryaputra, Radityaputra. Yang duduk di bawah, Patih Negara yang merupakan Paman dari sang Ratu Satria dari Plasajenar yang bernama Patih Sengkuni. Ya Raden Patih Harya Suman. Diceritakan bahwa di dalam pertemuan tersebut sang Prabu sedang gelisah hatinya, karena ingat bahwa Pandhita Drona sangat dekat dengan Werkudara. Lalu mendatangkan Eyang Talkandha untuk membahas masalah yang gawat).

Pendeskripsian kerajaan yang Agung dapat dilihat dari pemilihan kalimat *Janturan* yang masih bersifat konvensional. *Janturan* yang disajikan Nartasabda mempunyai kalimat yang selalu mendeskripsikan keagungan kerajaan. Nartasabda dalam menyajikan *janturan*, pengucapan dan artikulasi Nartasabda mengikuti alur musikal *Ketawang Gending Kabor Kethuk Loro Kerep, laras slendro pathet nem* dalam bentuk *sirep*, sehingga kesan yang ditimbulkan adalah kesan yang tenang dan mendukung terbentuknya suasana *regu* (Sunardi, 2013:274).

Janturan dalam pertunjukan tersebut bersifat konvensional, yang membedakan hanya *setting* tempat. Walaupun ada beberapa bagian dalam format *janturan* tersebut yang dirubah, tetapi tetap terbingkai dalam rasa yang klasik. Rasa *regu* terhadap *janturan* didukung oleh gending yang digunakan untuk mengiringi *janturan* tersebut. Jika gending yang digunakan untuk mengiringi *janturan* adalah iringan klasik, maka rasa yang ditimbulkan adalah rasa klasik, tetapi jika iringan tersebut menggunakan komposisi karawitan di era sekarang, maka rasa *regu* tersebut tidak begitu terasa (Wawancara, Blacius Subono 13 Juni 2017).

Selain pada *janturan*, rasa *regu* juga dibangun oleh *sulukan Pathet Nem Wantah, laras slendro pathet nem* dan *Ada-Ada Girisa, laras slendro pathet nem*.

Pathet Nem Wantah Laras Slendro Pathet Nem.

3 3 3 3 3 3 23
Na han ta, Sri na re ndra

23 5 5 5 5 5 653 2
Te dhak si ne wa ka. O... E..

6 6 6 6 3 5 6
Ing si ti nggil si gra. O...

2 2 2 2 2 232 2
Le nggah ing dham par dhen ta.

2 2 3 5 3 5 3 2
Ing kang ka pli pit ken ca na

235 532 2 2 2 1 65 6
Pi na tik na wa ret na O..

6 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 12 165 56
Se se me kan ni ra ing kang ba but prang we da ni. O O O.

Ada-ada Girisa

6 6 6 6 6 56i
Rep si dhem pre ma nem

2 2 2 2 3 2 2
Tan ana sa ba wa ne.

6 6 6 6 6 6
Wa lang myang a li sik

3 3 3 3 3 3 2 2
Kang ka pyar sa mung swa ra ne

3 56 6 6 i 65
Ab dhi kri ya gen dhing

2 2 2 2 1 1
Myang ke ma san ing kang

..

5 5356 2 2 2 1 6
 Sa mya a nam but kar di

62 3 2 2 2 2
 Sa ya a mim bu hi

2 2 6 6 3 3 61 2 2 2
 A sri se nen jro ning pa nang ki lan

23 2 2 2 2 2 2 216 3
 Sang na ta lon ma nab dha. O...

Sulukan Pathet Nem Wantah, laras slendro pathet nem tersebut jika diterjemahkan ke Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai berikut:

1). *Pathet Nem Wantah, laras slendro pathet nem:*

Raja turun ke Sitinggil dan dihadap oleh para abdi. Duduk di kursi dhampar yang dilapisi emas dan dihiasi batu permata. Alas tempat duduknya dari kain permadani.

2). *Ada-Ada Girisa, laras slendro pathet nem:*

Suasana menjadi tenang, bahkan tidak ada suara belalang bergerak. Yang terdengar hanyalah suara abdi pandhe emas yang bekerja. Suasana menjadi indah di pertemuan itu. Kemudian Sang Raja pelan-pelan mulai berbicara.

Suasana *regu* oleh Nartasabda dibangun dengan menggabungkan berbagai unsur *garap pakeliran*. Unsur *catur* yang diwakili oleh pemilihan kata, artikulasi kalimat, dan nada yang digunakan dalam penyajian *janturan*. *Sulukan* yang disajikan memiliki syair yang menunjukkan keagungan raja dan keraton, dan *Karawitan pakeliran* yang memiliki alunan musikal yang

memiliki melodi bernuans agung, sehingga mendukung suasana regu pada adegan *jejer* Negara Ngastina.

2. Greget

Greget adalah adegan yang memiliki suasana menegangkan, seolah-olah adegan tersebut disajikan persis menjadi nyata. Adegan ini secara umum terjadi pada saat perang, tokoh marah, dan ketika seorang tokoh mengalami bahaya. Adegan *greget* di dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda yang paling menonjol adalah *pocapan* ketika Werkudara bertarung dengan Naga Nabatnawa. Jika dialihkan dalam tulisan adalah sebagai berikut:

Wiwit gulu, ginubet ing pethit rasane kaya ditekak. Nganti saranduning badan ora ana kang sela, ginubet dening Naga kang gedhene sak kilur kombang. Naga kang gedhene sak kilur kombang yaiku kang sinebut Naga Nabatnawa. Hanggigit janggane. Hanggigit janggane kinipatake hanggigit wentis. Wuse nggigit pupune sang Werkudara, ing pangangkah nedya kaelih ing padharan, supaya nggigit padharanipun lan Werkudara sampun sengaja mboten ajrih pejah. Yen pancen kaya mangkono patine amung pasrah hanalangsa. Pasrah hanalangsa marang karsaning Bathara, tri legawa kang cinepeng, lila lamun kelangan ora gegetun, suka lamun ketaman saserik sameng dumadi, hanalangsa pasrah karsaning Bathara. Ing pangangkah tutuke Naga nedya kaelih ning padharan. Saka rosaning pambegang, kencenging pengakeb suwek tutuke naga, sirna saking pandulu. (Nartasabda, Bimasakti, side 4, track 39:32-41:13).

(Mulai dari leher, dililit oleh ekor rasanya seperti dicekik, hingga seluruh tubuh tidak ada yang terlihat, dililit oleh Naga yang besarnya se kilur kombang, yaitu yang disebut Naga Nabatnawa. Menggigit lehernya. Menggigit lehernya lalu dikibaskan berpindah menggigit

lutut. Sesudah menggigit paha Werkudara, dirinya berniat memindahkannya ke perut supaya menggigit perutnya karena Werkudara sudah tidak takut mati. Jika harus seperti jalan kematiannya sudah pasrah sepenuhnya. Tiga keikhlasan yang dipegang, rela jika kehilangan tidak menyesal, suka jika dimusuhi sesama manusia, sepenuhnya pasrah terhadap kehendak dewa. Di dalam hati berniat mulut sang Naga akan dipindah di perutnya. Karena kuatnya memegang dan kencangnya mendekap, sobek mulut naga, hilang dari pandangan).

Iringan menjadi *sampak Laras slendro pathet nem*. Pemilihan kata oleh Nartasabda memberikan suasana yang menegangkan, seakan-akan penggambaran peristiwa tersebut menjadi seperti nyata. Pengulangan kata yang digunakan bertujuan untuk mempertebal suasana yang disajikan.

3. *Sem*

Sem adalah kesan romantis di dalam pertunjukan. Suasana ini terbentuk ketika dua orang tokoh melakukan adegan roman. Adegan *Sem* di dalam pertunjukan lakon Bimasakti sajian Nartasabda terletak di adegan *kedhatonan*. Banuwati menjemput Duryudana yang pulang ketika sudah selesai melakukan pertemuan dari *pasewakan*. Setelah menjemput Duryudana, Banuwati kemudian meladeni segala keperluan Duryudana.

Banuwati kemudian menggandeng tangan Duryudana. Banuwati sedikit lebih cepat ketika berjalan, sehingga Duryudana agak sedikit terpaksa

mengikutinya. Banuwati kemudian meladeni Duryudana untuk makan. Pada saat disuapi oleh Banuwati, Duryudana habis banyak sekali karena telat makan. Selain itu juga karena segala menu tersedia dengan lengkap. Duryudana kemudian ingin mandi, kemudian dipersiapkan segala keperluannya untuk mandi. Ketika mandi, Duryudana kembali melanjutkan makan. Bahkan ketika berada ditempat tidur, Duryudana tetap melanjutkan makan. Nartasabda menggambarkan lewat *pocapan*, bahwa Duryudana ketika yang meladeni Banuwati, dapat menghabiskan nasi dengan banyak porsi, serta habis minuman *legen* sebanyak empat *bumbung*.

4. Nges

Suasana setelah *sem* adalah *nges*. *Nges* adalah suasana sedih di dalam pertunjukan yang menimbulkan rasa iba bagi para penikmat. Suasana sedih dibangun melalui suasana hati tokoh yang sedang menerima cobaan, yang membuat hati tokoh kalut dan menimbulkan rasa iba (Soetarno, 2007:76).

Adegan sedih di dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda terletak pada adegan Hutan Tikbrasara pada dialog Rukmaka dan Rukmakala sebagai berikut.

RUKMUKA : *Hong tete hyang kala rodra mas patik raja dewaku. Rukmakala, Rukmakala.*

RUKMUKALA : *Apa kakang Rukmuka?*

RUKMUKA : *Mangkene rasane wong kang nandhang sebrat. Mundur keneng sebrat maju keneng samad. Kesiku dening tetunggule dewa, pun kakang lan siadhi kudu urip ing tengahe alas seket tahun., diwenahi pangan wujud kewan alas kidang menjangan. Nanging wes entek aja meneh kidang menjangan, kethek rekul wae wes ora ana. Ya ing kene iki kang diarani neraka donya, wong urip isih bisa kemrembyah, isih doyan pangan nanging ora ana sing dipangan. Lelakon iki luware besok kapan Rukmakala?*

RUKMAKALA : *Oh Kakang. Ora ngemungake Kakang Rukmuka dewe nanging aku batin-batin uga nelangsa. Kira-kira kapan nggone bakal luwar saka kapidanan. Ora urip mung tansah dadi tembang pocapan. Luwung tekane pati genah alane, uripa ora bisa amor karo manungsa. Gunane apa aku kowe urip? (Nartasabda, Bimasakti, side 3, track 42:07-44:01).*

RUKMUKA : *Oh Sang Raudra Kala raja dewaku. Rukmakala, Rukmakala.*

RUKMAKALA : *Apa Kakang Rukmuka?.*

RUKMUKA : *Beginilah rasanya orang yang mendapat kutukan. Mundur terkena kutukan maju terkena kutukan. Dihukum oleh raja para dewa, Kakang dan dirimu harus hidup di tengah hutan ini selama lima puluh tahun, diberikan makan berupa kijang dan menjangan. Tapi sudah habis jangankan kijang dan menjangan, kera dan rekul saja sudah tidak ada. Ya beginilah yang disebut sebagai neraka dunia, orang hidup masih bisa beraktifitas, masih enak merasakan makanan tetapi tidak ada yang bisa dimakan. Musibah ini kapan mendapat jalan keluar Rukmakala?.*

RUKMAKALA : *Ohh kakang, tidak hanya dirimu sendiri, tetapi aku juga ikut bersedih, kira-kira kapan bakal terbebas dari hukuman ini. Hidup hanya menjadi buah bibir. Jika jelas mati malah*

mendingan, daripada hidup tidak bisa bergaul dengan manusia. Buat apa aku dan dirimu hidup?.

Dialog diatas menunjukan bahwa Rukmuka dan Rukmakala bersedih karena hewan-hewan yang berada di hutan sudah habis. Pencapaian estetis suasana *nages* ditunjukan hanya lewat dialog antar kedua tokoh saja.

5. *Renggep*

Suasana *renggep* dicapai dengan melihat keruntutan adegan pada pertunjukan lakon Bimasakti sajian Nartasabda. Adegan pertama di dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda adalah Kerajaan Ngastina. Prabu Duryudana membahas tentang kedekatan Drona dengan Werkudara yang dikhawatirkan akan membahayakan kemenangan Kurawa di perang Bharatayudha nanti. Bhisma menyuruh Duryudana untuk berdamai dengan para Pandhawa, tetapi Duryudana menolak dan Bhisma pergi meninggalkan *pasewakan* karena tidak dihargai.

Drona kemudian memberitahukan bahwa sebenarnya dirinya berniat menjerumuskan Werkudara untuk mencari *tirta pawitra mahening suci* di Hutan Tikbrasara. Duryudana yang mendengar hal itu sangat senang sekali, karena salah satu dari Pandhawa akan mati. Werkudara akhirnya datang di *pasewakan* Negara Ngastina, meminta petunjuk dari Drona. Drona kemudian

menyuruh Werkudara mencari *tirta pawitra mahening suci* di Hutan Tikbrasara, akhirnya Werkudara berangkat.

Karna marah melihat perlakuan Duryudana, Drona dan Sengkuni terhadap Werkudara. Karna mengejek Duryudana, Drona dan Sengkuni bahwa Negara Ngastina sudah tidak ada lagi satria sejati. Duryudana lalu mengatakan jika tidak suka silahkan meninggalkan Negara Ngastina. Karna seketika langsung pergi dan meninggalkan Ngastina. *Pasewakan* lalu bubar dan Duryudana masuk ke *kedhaton*.

Banuwati menjemput Duryudana dan melayani segala keperluan Duryudana. Limbuk dan cangik kemudian melakukan adegan intermeso atau yang biasa dikenal dengan *limbukan*. Setelah adegan limbukan, dilanjutkan adegan *paseban jawi*.

Patih Sengkuni memanggil Kurawa untuk berangkat memata-matai Werkudara yang telah melakukan perjalanan menuju Hutan Tikbrasara. Jika Werkudara berhasil maka dibegal di tengah jalan lalu dibunuh. Tetapi jika gagal, maka Hutan Tikbrasara dibakar, agar Werkudara hangus bersama Hutan Tikbrasara. Kurawa kemudian berangkat menuju Hutan Tikbrasara.

Hutan Tikbrasara dijaga oleh dua raksasa yang bernama Rukmuka dan Rukmakala. Rukmuka dan Rukmakala adalah dewa dari Kahyangan yang

telah menjalani hukuman karena melakukan kesalahan. Mereka berdua merasakan penderitaan yang tiada habisnya, karena seisi hutan sudah habis dan persediaan makanan juga sudah habis.

Ketika mereka tengah berdialog, datanglah angin besar yang memporak-porandakan seisi hutan. Rukmuka dan Rukmakala menghampiri arah angin tersebut dan melihat Werkudara yang tengah membabat Hutan Tikbrasara. Rukmuka dan Rukmakala menanyakan apa maksud kedatangan Werkudara, Werkudara memberitahukan bahwa dirinya mencari *tirta pawitra mahening suci*. Rukmuka menjelaskan bahwa disini sudah kering tidak ada air, bahkan oyot pepohonan jika diperas sudah tidak keluar air. Werkudara tidak percaya, malah menuduh jika Rukmuka dan Rukmakala menyembunyikan *tirta pawitra mahening suci*. Mereka bertiga akhirnya bertarung dan kemenangan diraih oleh Werkudara. Rukmuka dan Rukmakala berubah wujud menjadi Bathara Indra dan Bathara Bayu. Bathara Indra kemudian memberikan cincin *sesotya druwenda mustika manik candrama* yang berfungsi untuk bisa bernafas di air. Werkudara kemudian kembali ke Sokalima.

Pandhita Drona menyambut kedatangan Werkudara dan menanyakan bagaimana hasilnya ketika pulang dari Hutan Tikbrasara. Werkudara

mengatakan bahwa *tirta pawitra mahening suci* tidak ada di Hutan Tikbrasara. Drona kemudian mengutus Werkudara untuk mencari di *Samudra Minangkalbu*. Werkudara kemudian berangkat menuju *Samudra Minangkalbu*.

Ketika di tengah perjalanan, Werkudara dihadap oleh Anoman. Anoman menanyakan kemanakah tujuannya pergi. Werkudara mengatakan bahwa hendak pergi menuju *samudra minangkalbu* mencari *tirta pawitra mahening suci*. Anoman memberitahukan kepada Werkudara bahwa Drona hanya berniat menjerumuskan Werkudara ke dalam marabahaya. Werkudara membantah dan melawan semua argumen Anoman. Anoman kehabisan akal melawan argumen Werkudara, akhirnya Anoman membiarkan Werkudara melakukan perjalanan menuju *samudra minangkalbu*.

Werkudara kemudian berada di tepi samudra, lalu masuk ke samudra mencari *tirta pawitra mahening suci*. Ketika berada di dalam samudra, Werkudara bertarung dengan Naga Nabatnawa. Pertarungan dimenangkan oleh Werkudara dan Naga Nabatnawa terbunuh.

Werkudara lalu terdampar di sebuah pulau kecil yang dipenuhi dengan cahaya keindahan. Di pulau tersebut Werkudara bertemu dengan Dewaruci, Dewaruci memiliki cahaya keindahan melebihi semua cahaya yang ada di pulau tersebut. Werkudara lalu menyembah dan bertanya mengenai *tirta*

pawitra mahening suci. Dewaruci menjawab bahwa *tirta pawitra mahening suci* berada di *guwagarba*-nya. Werkudara lalu masuk ke dalam *guwagarba* Dewaruci.

Werkudara melihat berbagai benda yang belum pernah dilihat selama di dunia nyata. Benda-benda tersebut adalah *alam* sonyaruri yang hanya terdiri dari *awang-awang* dan *uwung-uwung*, *urub siji cahya wolu*, *jagat laknyana* dan *tawon gumana*. Werkudara ingin menetap di *guwagarba* Dewaruci karena merasa nyaman disini. Dewaruci melarang karena Werkudara masih mempunyai kewajiban di dunia. Werkudara lalu keluar dari *guwagarba* Dewaruci, kemudian menerima penjelasan mengenai *tirta pawitra mahening suci* dan *sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu*. Werkudara lalu kembali ke daratan dan bertemu Pandhita Drona.

Drona memberitahukan bahwa dirinya disuruh oleh para Pandhawa menyusul Werkudara di samudra. Werkudara lalu mengatakan bahwa sudah berhasil menguasai *tirta pawitra mahening suci* sekaligus *sastra jendra hayuningrat*. Drona kemudian mengajak Werkudara pulang, tetapi Werkudara menolak karena akan menjadi pandhita di pertapan Argakelasa. Akhirnya Werkudara dan Drona menempuh jalan masing-masing.

Adegan selanjutnya adalah *gara-gara* yang merupakan intermeso dari punakawan Gareng, Petruk dan Bagong. Setelah Adegan *gara-gara*, disusul adegan *perang kembang* yang merupakan adegan Janaka melawan Dityakala Jaramaya dan Dityakala Yomaraja. Setelah adegan *perang kembang*, dilanjutkan adegan Kahyangan Suralaya.

Bathara Guru bertanya kepada Bathara Naradha apa yang menyebabkan Kahyangan Suralaya mengalami *gara-gara*. Bathara Naradha menjawab bahwa yang menyebabkan Kahyangan terkena *gara-gara* adalah Werkudara yang sekarang menjadi pandhita bernama Begawan Bimasuci, menyebarkan *sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu*. Bathara Guru marah dan menyuruh Naradha memberikan perintah kepada para dewa agar membubarkan pertapan Argakelasa. Jika para dewa kalah maka Bathara Guru sendiri yang akan turun tangan. Bathara Naradha lalu melaksanakan segala perintah Bathara Guru.

Janaka datang bersama dengan Punakawan ingin berguru kepada Bimasuci. Bimasuci bertanya apa yang dicari Janaka. Janaka menjawab bahwa dirinya ingin bertanya tentang Prabu Pandhu dan Dewi Madrim, kenapa dimasukan ke Kawah Candradimuka, padahal dahulu dikenal jasanya sudah membantu para dewa. Bimasuci menjawab bahwa itu semua

karena termakan sumpahnya sendiri. Dewi Madrim nyidham ingin naik Lembu Andhini, sebagai seorang Ratu dirinya malu jika tidak bisa menuruti kemauan istri. Prabu Pandhu kemudian memohon kepada Bathara Guru untuk meminjam Lembu Andhini, bahkan ia rela kelak dengan dimasukan ke Kawah Candradimuka.

Bimasuci lalu menasehati Janaka, untuk memilih istri yang dapat mengantarkan ke jalan surga. Janaka kemudian disuruh masuk ke pertapan, karena ada dewa yang akan bertamu.

Bathara Indra dan Bathara Brama kemudian datang ke pertapan Argakelasa. Bathara Indra mengingatkan kepada Bimasuci untuk membubarkan pertapan Argakelasa. Bimasuci tidak mau menerima peringatan dari Bathara Indra dan bersikukuh berada di Argakelasa. Bathara Brama lalu melempar api, tetapi tidak mempan dan malah kembali mengenai Bathara Brama sendiri.

Bathara Guru kemudian datang bersama dengan Bathara Naradha. Bathara Guru menyuruh Bimasuci menghentikan mengajarkan *sastra jendra hayuningrat pangruwating diyu*, karena ilmu tersebut adalah ilmu milik para dewa. Bimasuci akhirnya berdebat dengan Bathara Guru dan akhirnya kalah. Bathara Guru dan Bathara Naradha lalu mengetes Bimasuci untuk menebak

dimana mereka berdua berada. Bathara Guru dan Bathara Naradha lalu naik di langit ke-tujuh, tetapi berhasil ditebak oleh Bimasuci, Bathara Guru dan Bathara Naradha bersembunyi di bumi ke-tujuh tetapi berhasil ditebak oleh Bimasuci. Bathara Guru dan Bathara Naradha lalu kembali ke Kahyangan dengan perasaan malu.

Prabu Kresna datang ingin berguru kepada Bimasuci. Prabu Kresna lalu disuruh untuk masuk ke dalam pertapan. Prabu Puntadewa lalu datang ke pertapan Argakelasa untuk meminta Bimasuci pulang, karena tugasnya sebagai kesatria belum selesai. Jika Bimasuci menolak, maka Pandhawa yang lain disuruh menumpas. Dewaruci lalu keluar dari tubuhnya dan Werkudara diajak kembali ke Negara Ngamarta. Kartamarma datang untuk membunuh Werkudara, karena telah membangun pertapan tanpa izin pemerintahan Ngastina. Gathutkaca menyangkal karena Ngastina adalah Negara milik Pandhawa. Kartamarma malu tetapi tetap bersikukuh tidak mengakui. Kartamarma dan Gathutkaca akhirnya bertarung. Pertarungan tersebut dimenangkan oleh Gatutkaca. Akhirnya seluruh Kurawa pulang ke Negara Ngastina.

Susunan alur pada lakon Bimasakti sajian Nartasabda tidak ada yang kosong yang membuat suasana menjadi menurun. Adegan di dalam lakon

Bimasakti sajian Nartasabda sangat rapat, sehingga cerita yang disajikan menjadi berkesinambungan antara adegan satu dengan yang lain.

6. Lucu

Hampir di setiap pagelarannya, Nartasabda selalu menampilkan adegan lucu. Adegan lucu tersebut tidak hanya di *limbukan* dan *gara-gara*, tetapi juga di tokoh-tokoh penting seperti Duryudana, Werkudara dll. Dalam dialog yang serius pun kadang diselingi humor (Sumanto, 2002:64).

Salah satu contoh adegan serius yang diselingi humor adalah di dalam *jejer Ngastina* sebagai berikut:

SENGKUNI : *Kosik aja nyalahke ponakanku ya, aja waton dadeke guru lo. Kurawa kuwi wis padha dewasa, dadi nggone nampani wulange guru kuwi disawang, wulange guru kuwi ana paedahe apa ora, yen pancen mulang mau ora ana paedahe si murid ora padha gelem nampani.*

DRONA : *Kosik, kowe ngerti kawruh kuwi umpamane apa, kawruh kuwi sawijining pangerten, wujud kaya banyu udan kang tumiba saka ing langit, bening gemrining, dening para murid ngono sawijining wadhah, nadyan banyu bening ning diwadahi sak kecekele melu dadi reget.*

SENGKUNI : *Yen ngono kowe ngarani yen Kurawa kuwi kabeh bebudene reget?*

DRONA : *Lha kira-kira reget apa ora?*

SENGKUNI : *Lho iya bener.*

DRONA : *Lha kowe ya mbenerne ngono kok horo. Lha rusake Kurawa kuwi sapa sing marake, aku tak takon. Kok nganti rusake kuwi sapa sing mimpin maune? (Nartasabda, Bimasakti, Side 1, track 38:07-39:17).*

SENGKUNI : Sebentar jangan menyalahkan ponakanku. Kurawa itu semua sudah dewasa, jadi ketika menerima ajaran guru itu dilihat, ada manfaatnya atau tidak. Jika ajarannya tadi tidak ada manfaatnya kenapa juga harus diterima?

DRONA : Sebentar, kamu juga mengerti ilmu itu ibarat seperti apa, seperti air yang jatuh dari langit yang bening, murid adalah gambaran dari wadah, walaupun air itu bersih, tetapi jika diwadahi di wadah yang sembarangan, maka air tadi akan ikut kotor juga.

SENGKUNI : Kalau begitu kamu mengatakan bahwa Kurawa itu kotor hatinya?

DRONA : Tapi kira-kira kotor apa tidak?

SENGKUNI : Ya benar.

DRONA : Kamu juga membenarkan kok. Rusaknya Kurawa itu siapa yang membuat, kok sampai rusak itu siapa yang mimpin sebelumnya?

Dialog diatas menggambarkan Sengkuni yang merasa pintar dan berniat memojokan Pandhita Drona. Sengkuni memang dikenal sebagai tokoh antagonis, yang selalu ingin menang sendiri, tetapi argumennya tidak tepat sehingga malah menjadi senjata makan tuan.

Pandhita Drona yang tidak terima malah membalikan argumen Sengkuni, sehingga Sengkuni menjadi bingung sendiri dan malah

membenarkan argument Drona. Hal-hal kecil seperti ini merupakan salah satu dari humor yang ada dalam *pakeliran* Nartasabda.

7. *Antawacana*

Antawacana adalah semua hal yang berkaitan dalam pengungkapan tehnik *catur* baik berupa *janturan*, *pocapan* atau *ginem*, untuk mencapai *rasa* yang dihasilkan. Dalam pengungkapannya, harus berlandaskan *rasa* yang ingin dicapai, misalnya *rasa greget*, *sem*, *nges* dll. Pemilihan kata juga harus diperhatikan, karena pemilihan kata berkaitan dengan suasana yang ingin dicapai.

Nartasabda dalam hal *antawacana* sudah tidak diragukan lagi, karena Nartasabda sangat memahami karakter tokoh serta warna suara dari masing-masing tokoh yang ditampilkan. Kemampuan *antawacana* pada masing-masing tokoh didemonstrasikan pada dialog yang bersaut-sautan, sehingga memberi kesan mustahil jika disajikan hanya oleh satu dalang saja (Sumanto, 2002:81). Salah satu dialog yang saling bersahutan adalah dialog antara Karna yang melawan kebijakan Duryudana, karena menjerumuskan Werkudara ke dalam bahaya. Adapun dialog tersebut adalah sebagai berikut:

KARNA : *Nuwun sewu, kula nyuwun wekdal sekedhik kemawon, dene kang dadi aturipun kakang kang sanget nalangsa menika mangke sokur wonten kawigatosan, ewadene mboten kula namung netepi wajib sawijining paranpara kedah ngembat perkawis-perkawis ingkang kula petang ganjil, sakgluguing kolang-kaling sakrikma pinarasasra kula mboten nginten bilih adi kula Werkudara menika dipun lorobaken. Umpami kula lare badhe mbengok niku wau. Mboten kok dupeh niku adi kula ingkang sami-sami linairaken dening kanjeng ibu kunthi, nanging kula enget yayi Prabu Duryudana menika satunggaling narendra gung binathara anyakrawati jagat, kenging menapa badhe mejahi tiyang setunggal kemawon dadak nganggo cidra. Menawi mekaten Negari Ngastina menika babar pisan wus ora ana wong lanang, Negara Ngastina ora ana wong wani uwong, Negara Ngastina anane mung wong rebut bener, umuke dinggo teken ning buktine ora ana. Menawi kula dados yayi Prabu Duryudana, paduka menika narendra tur prajurit, ora perlu dilorobake Werkudara ditantang ijen padha ijen, Werkudara ditantang ijen padha ijen , ayo perang tandhing, sing menang ya kuwi satria. Menawi yayi Prabu mboten wantun sarta kuwalahan nandhingi Werkudara, kula menika rak senopati Ngastina, angger ngrungkebi senopati ngastina mboten mawas bilih menika adhi kula menawi wonten keparengipun yayi Prabu Duryudana Werkudara badhe kula pejahi. Ning aja dilorobke. menawi mekaten negari Ngastina rak mboten wonten kautamen, negari Ngastina wontenipun amung kanistan.*

SENGKUNI : *Wadhuh wong loro sing mbelani. Piye kakang?.*

DRONA : *Jane ya bener.*

SENGKUNI : *Lho kok bener, kowe digugu wong sakmana okehe kok dadi.*

DURYUDANA : *Inggih nanging, hembb, nanging, wong arep golek menang menika bisa nggunakake sewu cara lan sewu srana, wong butuh menang menika bisa nggunakake pirang-pirang syarat lan pirang-pirang srana. Yen pancen kula rada ering nandhingi Werkudara wonten cara ingkang prayogi nabok nyilih tangan ingkang kados kula tindhakaken menika wau.*

KARNA : *Wo ngaten, yen mekaten Negari Ngastina menika dados kedhunge wong lumuh, negari Ngastina menika dadi kedhunge wong suwung, Negari Ngastina menika mboten ana kang marsudi ing kasekten, Negari Ngastina menika mboten wonten ingkang sami ngudi kaprawiran nanging sedaya sami singlar saking adeg-adege kautaman. Yayi Prabu kedah enget, sura dira jayaningrat lebur dening pangastuti, nadyan kaprawiranipun linangkung nanging umpami nyimpang saking bebener badhe pejah awit saking polahipun piyambak.*

DURYUDANA : *Tumrap ujare wong ra seneng kena wae muni ngono. Kula ngertos menawi kaka Prabu Karna mbelani Werkudara wong nyatane niku adine sampean.*

KARNA : *Mboten namung adhi kula nanging rak adhinipun yayi Prabu Duryudana?.*

DURYUDANA : *Nadyan adhi nanging kula anggep musuh.*

KARNA : *Menawi tetela mekaten dununge kautaman teng pundi?.*

DURYUDANA : *Tumrap kula kados sakmenika sampun satunggaling kautamen.*

KARNA : *Dados nyidrani tiyang menika kautamen?.*

DURYUDANA : *Yen wong lumrah dudu ngarani kautaman kanisthan, ning yen Duryudana menika kautaman.*

SENGKUNI : *Wah rame tenan iki horo. Kaya ngono ngakune kok loro, ngakune lara gereng-gereng, bareng wes nganggur larane kaya ngene iki. Lek mareke nambani ngene iki sapa horo coba, apa suyati apa piye.*

KARNA : *Inggih, menawi mekaten kula badhe rebah rebah pisang, awit saking keparengipun kanjeng eyang mahatma Bhisma kula badhe ndherek atur. Ginanipun menapa kula nenggani tiyang ingkang tan gidhep ing tatakrama.*

DURYUDANA : *Negari Ngastina tanpa sampean bisa urip.*

KARNA : *Lan kula teng Negari Ngastina mboten mangan nganggur nanging kula menika nyambut gawe.*

DURYUDANA : *Sapa sing ngarani mangan nganggur. Sampean dadi ratu ing Ngawangga menika sing ndadekne sapa, sapa sing nragati, sapa sing nggedhekake. Kena apa kula jaluki gawene supaya muni iya wae kok angel, malah ngewangi Werkudara, kula sepet nyawang sampean.*

KARNA : *Ora ngambah bumi Ngastina ora patheken Prabu Karna. (Nartasabda, Bimasakti, Side 2, track 00:46-06:12)*

KARNA : Mohon maaf, saya minta waktu sebentar saja, jika jika argument seorang kakak yang sangat sedih ini diperhatikan, maka saya akan sangat syukur sekali. Jika tidak saya hanya memenuhi kewajiban sebagai penuntun yang menimbang hal-hal yang bersifat ganjil. Saya tidak mengira kalau adik saya Werkudara dijerumuskan ke dalam bahaya. Seumpama saya anak kecil akan berteriak tadi. Bukan karena dia adik saya, tapi saya ingat jika Yayi Prabu Duryudana Raja Besar, kenapa membunuh orang satu saja dengan kelicikan. Jika memang begitu Negara Ngastina sudah idak ada lagi laki-laki, Negara Ngastina sudah tidak ada lagi orang yang berani, Negara Ngastina yang ada hanyalah orang berebut benar, sombongnya dijadikan tongkat tapi buktinya tidak ada. Jika saya menjadi yayi Prabu Duryudana, saya tantang satu lawan satu. *Paduka* itu Prajurit. Tidak perlu menjerumuskan Werkudara ke jurang bahaya. Jika Yayi Prabu tidak berani, serta kalah menandhingi Werkudara, saya ini Senapati Ngastina. Ketika memenuhi wajib sebagai Senapati Ngastina, tidak melihat bahwa Werkudara adik saya atau tidak, tetapi jika niat Yayi Prabu Werkudara ingin saya bunuh maka akan saya bunuh. Tetapi jangan dijerumuskan ke dalam bahaya. Jika demikian, Negara Ngastina yang ada hanyalah kenistaan.

SENGKUNI : Wadhuh, dua orang yang membela Kakang.

DRONA : Sebenarnya juga benar.

SENGKUNI : Kok bisa benar, kau itu dipercaya orang sebanyak itu kok membenarkan.

DURYUDANA : Iya tapi, hemb, tapi, orang mau mencari menang itu bisa menggunakan segala macam cara. Jika saya agak takut menandhingi Werkudara dan ada cara yang lebih baik, yaitu melempar batu sembunyi tangan seperti yang saya lakukan tadi.

KARNA : Oh begitu. Jika begitu Negara Ngastina menjadi sumbernya orang yang kosong. Negara Ngastina tidak ada yang belajar ilmu kesaktian. Negari Ngastina tidak ada yang belajar kekuatan, tetapi semua keluar dari garis keutamaan. Yayi Prabu Duryudana harus ingat, *sura dira jayaningrat lebur dening pangastuti*. Walaupun kekuatannya lebih, tetapi akan mati karena tingkah lakunya sendiri.

DURYUDANA : Untuk ujar orang yang tidak senang bisa bilang seperti itu. Saya tahu Kaka Prabu Karne membela Werkudara karena memang kenyataannya itu adalah adikmu.

KARNA : Tidak hanya adik saya tetapi adik paduka juga.

DURYUDANA : Walaupun adik tapi saya anggap musuh.

KARNA : Jika demikian dimana letak keutamaan.

DURYUDANA : Bagi Duryudana seperti itu sudah merupakan keutamaan.

KARNA : Jadi menjerumuskan itu adalah keutamaan?.

DURYUDANA : Jika orang lumrah tidak mengatakan bahwa itu adalah keutamaan tetapi kenistaan, tetapi Duryudana menganggap bahwa itu adalah keutamaan.

SENGKUNI : Wah rame sekali ini. Seperti ini ngakunya kok sakit. Yang menyembuhkan seperti ini siapa coba, oh suyati.

KARNA : Iya, kalau begitu saya akan ikut Kanjeng Eyang Bhisma. Apa gunanya bersama orang yang tidak tahu tatakrama?.

DURYUDANA : Negara Ngastina tanpa Prabu Karna tetap bisa hidup.

KARNA : Dan saya di Negara Ngastina tidak makan gaji buta, tetapi saya bekerja.

DURYUDANA : Siapa yang bilang makan gaji buta. Siapa yang menjadikan anda ratu di Ngawangga, siapa yang memberi biaya, siapa yang membesarkan. Kenapa saya minta supaya bilang iya saja kok sulit sekali. Malah membantu Werkudara. Saya tidak mau lagi melihat anda.

KARNA : Tidak berada di Bumi Ngastina tidak masalah bagi Prabu Karna.

Di dalam pertunjukan Nartasabda, tokoh Karna dianggap sebagai tokoh yang serius dan tidak pernah melakukan humor seperti tokoh-tokoh yang lain. Hal ini karena tokoh Karna oleh Nartasabda dianggap pujaan hidup, sekaligus Nartasabda juga salah satu orang yang fanatik terhadap Bung Karno (Sumanto, 2002:102).

8. Unggah-Ungguh

Unggah-ungguh adalah hal-hal yang berkaitan dengan tata negara, etika dalam sikap, tanceban, tata cara perang dan bahasa yang digunakan dalam

dialog antar tokoh (Atmatjendana, 1960:157). Salah satu hal yang menampilkan *unggah-ungguh* di dalam lakon Bimasakti adalah pada saat perang *rubuhan*, antara Gathutkaca melawan Kartamarma.

Dialog dari kedua tokoh tersebut adalah sebagai berikut:

KARTAMARMA : *Bapakmu endi Gus?*

GATHUTKACA : *Sampun wangsul.*

KARTAMARMA : *Kon rene tak bandane.*

GATHUTKACA : *Lepatipun rama menapa?*

KARTAMARMA : *Ana Argakelasa bawah Ngastina tanpa ijin.*

GATHUTKACA : *Menawi mekaten Negari Ngastina menika ingkang gadhah sinten?*

KARTAMARMA : *Sing nduwe, wo iya, ning luput. Mbesuk Bharatayudha saiki mengkono uga. Wancine gegalangan leganing atiku (Nartasabda, Bimasakti, side 7, track 45:30-46:00).*

KARTAMARMA : *Bapakmu kemana Gus?*

GATHUTKACA : *Sudah pulang.*

KARTAMARMA : *Suruh kesini akan saya borgol.*

GATHUTKACA : *Apa salah bapak saya?*

KARTAMARMA : *Bertempat di Argakelasa yang masih masuk wilayah Negari Ngastina tanpa ijin terlebih dahulu.*

GATHUTKACA : *Negara Ngastina milik siapa?*

KARTAMARMA : Yang mempunyai adalah, oh iya, tapi tetap salah. Besok Bharatayudha sekarang juga Bharatayudha. Waktunya *gegalongan* sampai lega hatiku.

Dari dialog Kartamarma dan Gathutkaca tersebut, menunjukkan bahwa Nartasabda masih mempertahankan *unggah-ungguh*. Karena dapat memilahkan kedudukan dan tatakrma dalam berperang. Meskipun Kartamarma masih tergolong *pepundhen*, tetapi Gathutkaca masih menggunakan *krama inggil* dalam menanggapi kemarahan Kartamarma.

9. *Tutuk*

Tutuk mempunyai arti bahwa dalang harus bisa membawakan lakon yang disajikan secara urut, mudah ditangkap maknanya dan harus jelas artikulasinya (Soetarno, 2007:76). Nartasabda dalam artikulasi antar masing-masing tokoh sangat pilah sekali. Baik dari karakter maupun warna suara tokoh. Walaupun warna suara sama, tetapi dalam karakter Nartasabda membawakan dengan pilah. Seperti contoh tokoh Werkudara dan Duryudana, Rukmuka dan Rukmakala, dll.

10. *Trampil*

Trampil mempunyai arti dalang harus bisa menguasai seluruh unsur *garap* pakeliran, baik dalam hal *sabet*, *catur* dan iringan *pakeliran*. Dalang juga harus terampil mengatasi masalah yang terjadi secara cepat dan tepat.

Dari keseluruhan unsur pedalangan, Nartasabda hanya kurang *trampil* dalam unsur *sabet*, mengingat dirinya lebih menonjol dalam unsur *catur*. Tetapi ide-ide yang ada dapat ditiru sebagai referensi terhadap dalang-dalang lainnya. (Bambang Suwarno, wawancara 16 Juni 2017).

Ditinjau dari segi *catur*, Nartasabda tidak pernah menggunakan naskah tertulis. Semua *janturan*, *pocapan* dan *ginem* dari berbagai lakon sudah dikuasai di luar kepala. Sehingga ketika Nartasabda menyajikan pertunjukan wayang kulit, tidak pernah kehabisan lakon ketika ada masalah. Salah satu lakon sajian Nartasabdha yang tidak disertai naskah tertulis adalah lakon Bimasakti. Terbukti pada adegan *jejer*, ketika Duryudana, Sengkuni dan Drona ditinggal oleh Karna, Sengkuni bilang bahwa sudah kehabisan lakon karena permintaan lakon dari tuan rumah sulit sekali. Tetapi karena Nartasabda *trampil* dalam hal *catur*, tetap bisa menyelesaikan lakon sampai *tanceb kayon*.

Ditinjau dari segi iringan *pakeliran*, Nartasabda banyak menciptakan gending-gending untuk kebutuhan *pakeliran* maupun seni pertunjukan lainnya. Di dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda, banyak karya *gendhing-gendhingnya* untuk adegan *pakeliran*, seperti *Ladrang Runtung Laras Pelog Pathet Nem* untuk adegan *bedhol jejer*, *Ketawang Sendhawa Laras Pelog Pathet Nem* untuk adegan pertemuan Dewaruci dengan Werkudara, *Langgam Aja Lamis Laras Pelog Pathet nem* untuk intermeso *Limbukan*, *Gendhing Pancetnyana Kethuk loro kerep Laras Pelog Pathet Barang* untuk adegan *jejer Kahyangan*. Jadi Nartasabda adalah dalang yang juga *trampil* dalam segi iringan *pakeliran*.

Berdasarkan pengamatan penulis, dengan tinjauan konsep estetika pedalangan *Serat tuntunan Pedhalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*, dapat diambil kesimpulan. Nartasabda menguasai seluruh konsep estetika *pedalangan*. Nartasabda mempunyai kelebihan dalam hal *antawacana* dan penataan iringan *pakeliran*. Warna suara dan dialek dari masing-masing tokoh dapat terpilahkan dengan jelas, konflik dalam setiap alur cerita terbingkai dengan runtut, serta karya-karya gendingnya dapat mendukung suasana *pakeliran*.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan berbagai penelitian tentang lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan, yang dipentaskan di Desa Pokak, Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten dalam rangka ulang tahun Yayasan Tirtatinangka ke-9, penulis dapat mengambil berbagai kesimpulan dari hasil penelitian. Tema dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda adalah keteguhan hati seorang murid dalam mencari ilmu, serta keinginan kuat seorang manusia untuk mendekatkan diri dengan Tuhan. Alur dalam cerita Bimasakti adalah alur maju. Tokoh protagonis dalam lakon Bimasakti adalah Werkudara, tokoh antagonis adalah Duryudana, Sengkuni, Sata Kurawa, Rukmaka dan Rukmakala, sedangkan tokoh tritagonis adalah Dewaruci. Adapun yang menjadi tokoh pembantu adalah selain ketiga tokoh tersebut. Kemudian untuk *setting* terdiri dari 25 adegan. Secara rinci adalah sebagai berikut: 15 adegan untuk *pathet nem*, 3 adegan untuk *pathet sanga*, dan 7 adegan untuk *pathet manyura*.

Tekstur dramatik sajian Nartasabda terdiri dari dialog, iringan untuk membentuk suasana, dan *spectacle*. Nartasabda dalam membawakan dialog dalam lakon Bimasakti sajian Nartasabda, memiliki berbagai keunikan.

Adapun keunikan tersebut antara lain meliputi (1) tidak menggunakan *ginem blangkon*, tetapi langsung menuju *ginem baku* yang mengekspresikan situasi batin tokoh dan permasalahan yang akan diangkat (2) terdapat pengulangan kalimat pada dialog tokoh, yang bertujuan untuk memberi tekanan dan menunjukkan bahwa kalimat tersebut bersifat penting (3) suasana humor tidak terbatas pada tokoh Limbuk, Cangik, dan Punakawan saja, tetapi kepada seluruh tokoh. Sajian Nartasabda yang penuh humor tersebut membuat Nartasabda di masyarakat dikenal sebagai *dalang banyol* (4) Tokoh wayang yang tidak pernah dibawakan untuk banyolan adalah Karna, dikarenakan karena nama tersebut sama dengan tokoh pujaan hidupnya yaitu Bung Karno.

Penataan *Karawitan Pakeliran* lakon Bimasakti mengadopsi karawitan gaya Yogyakarta dan Banyumasan pada beberapa adegan. Adegan yang menggunakan karawitan gaya Yogyakarta adalah adegan *jejer* Negara Ngastina, pertemuan Werkudara dengan Bathara Indra dan Bathara Bayu, dan perang *rubuhan*, sedangkan untuk karawitan gaya banyumasan, digunakan untuk adegan Sarapada dan *gara-gara*.

Perlengkapan pentas pada lakon Bimasakti sudah menggunakan penataan seperti pertunjukan sekarang. Pembaharuan yang digunakan adalah posisi duduk *pesindhen* dan *wiraswara*, sedangkan untuk *garap sabet*,

Nartasabda kurang menyentuh rasa hayatan, tetapi ide-ide Nartasabda dapat digunakan sebagai referensi.

Nartasabda dalam menyajikan lakon Bimasakti telah memenuhi sebagian besar syarat-syarat capaian estetis menurut perspektif estetika pedalangan. Adapun syarat-syarat tersebut terdiri dari *regu*, yang ditampilkan pada jejer pertama Kerajaan Ngastina. Suasana *regu* dibangun dari perpaduan *janturan*, *gending* dan *sulukan*. *Sem*, ditampilkan dari pertemuan Duryudana dan Banuwati di *kedhaton* Ngastina. *Nges*, yang ditampilkan pada adegan *jejer kapindho* di Hutan Tikbrasara yaitu Rukmuka dan Rukmakala. Rukmuka dan Rukmakala mengeluhkan keadaan yang sedang dialaminya seperti neraka dunia. Berikutnya adalah capaian *lucu*. Capaian *lucu* terletak di hampir semua adegan, salah satunya terletak di *jejer* pertama, yaitu saat Sengkuni merasa lebih pintar dari Drona, tetapi Drona bisa membalikan argumen Sengkuni. *Antawacana*, bisa menguasai karakter setiap tokoh yang ditampilkan. Kekuatan *antawacana* yang paling menonjol adalah adegan dialog Karna yang melawan kebijakan Duryudana ketika ingin menjerumuskan Werkudara. *Unggah-ungguh*, mengetahui tata negara yang terlihat dari *tanceban*, serta etika dan sikap dari tokoh satu ke tokoh yang lain. *Tutuk*, membawakan cerita dengan baik, runtut dan jelas. *Trampil*,

dapat menguasai masalah secara sigap dan menguasai seluruh unsur-unsur pedalangan.

Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita lakon Bimasakti sajian Nartasabda adalah nilai tasawuf, nilai ketaatan terhadap guru, nilai ketaatan terhadap orang tua. Nilai-nilai tersebut menjadi budaya bagi masyarakat Jawa. Nilai martabat yang tinggi tersebut diwariskan secara turun temurun hingga peradaban sekarang.

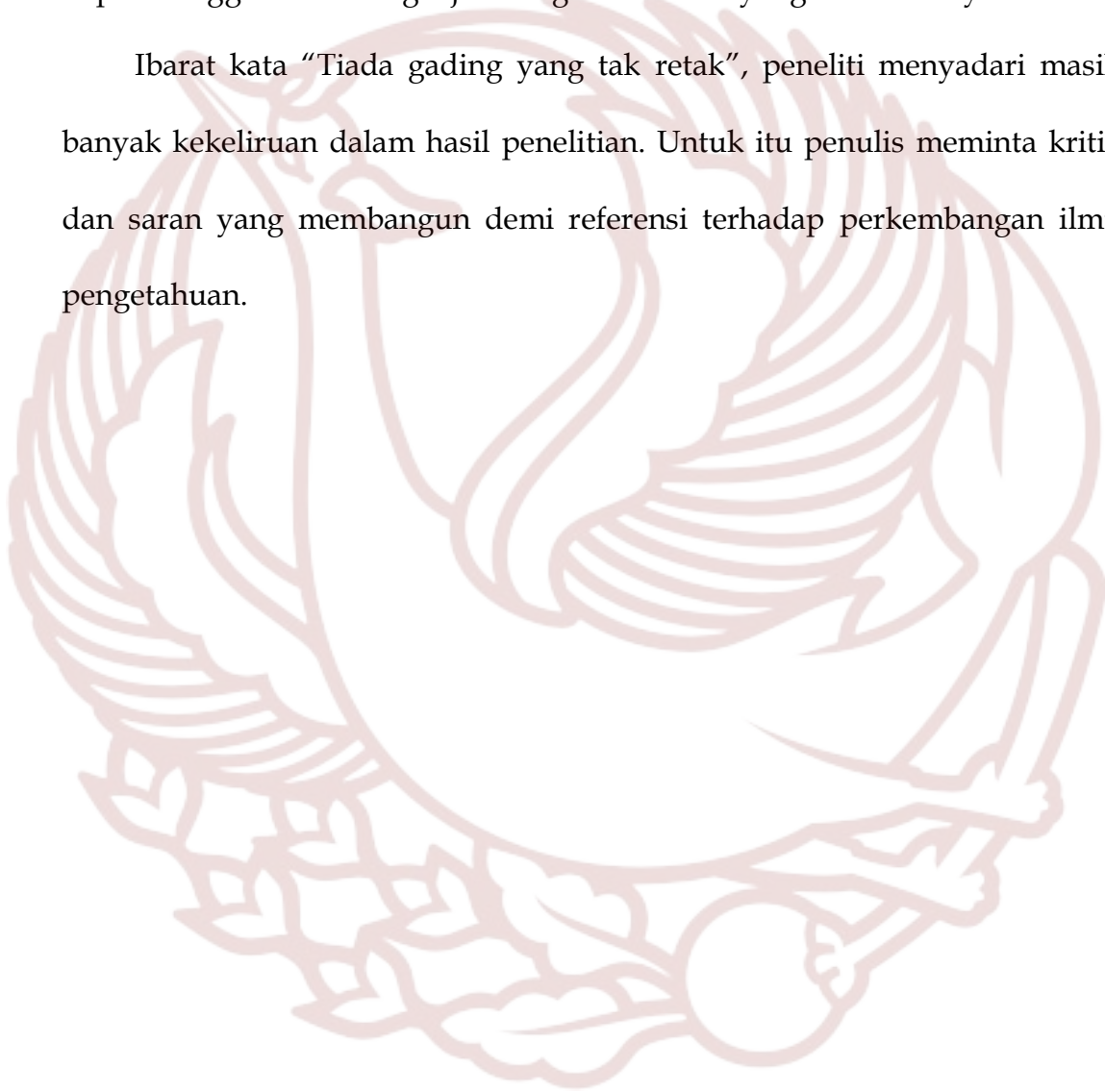
B. Saran

Dalam penelitian lakon Bimasakti sajian Nartasabda dalam perspektif estetika pedalangan, penulis mendapatkan pengalaman yang luar biasa, sekaligus banyak memperoleh kontribusi yang menunjang kemampuan penulis. Penulis memandang perlu adanya penggalian terhadap mutiara terpendam khususnya dari Seni Pedalangan.

Masih banyak mutiara terpendam yang perlu diteliti dan dikaji agar masyarakat mendapatkan khasanah mengenai kearifan Seni Pedalangan. Maka dari itu, perlu ada kesadaran terhadap penelitian-penelitian selanjutnya. Harapan penulis, semoga nilai-nilai estetis di dalam lakon Bimasakti menjadi inspirasi terhadap rekan-rekan seniman, untuk lebih mempertimbangkan lagi nilai-nilai estetis di dalam pertunjukan khususnya

pertunjukan wayang. Selain itu, hendaknya mahasiswa meningkatkan kesadaran agar lebih bersemangat menempuh tugas akhir jalur skripsi, agar dapat menggali dan mengkaji berbagai informasi yang ada di masyarakat.

Ibarat kata “Tiada gading yang tak retak”, peneliti menyadari masih banyak kekeliruan dalam hasil penelitian. Untuk itu penulis meminta kritik dan saran yang membangun demi referensi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.



DAFTAR PUSTAKA

- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama. Sejarah, Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012.
- Djelantik, A.A.M. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid 1 Estetika Instrumental*. Denpasar: STSI Denpasar, 1990.
- Gie, The Liang. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada, 1975.
- Kresna, Ardian. *Bima Sejati*. Yogyakarta: DIVA Press, 2012. .
- Murtiyoso, Bambang, dkk. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Citra Etnika, 2004.
- Musbikin, Imam. *Serat Dewaruci (Misteri Air Kehidupan)*. Yogyakarta: DIVA Press, 2010.
- Noyowirongko, M.Ng. Atmotjendono. *Serat Tuntunan Padalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*. Yogyakarta: Tjabang Bagian Bahasa, Djawatan Kebudayaan Departemen P.P dan K, 1960.
- Nugroho, Sugeng. *Lakon Banjaran Tabir dan Lika-Likunya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. Surakarta : ISI Press, 2012.
- Satoto, Soediro. "Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya". Laporan Penelitian Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), 1985.
- _____. *Ki Nartasabdha Hidup Idealisme dan Ajarannya*. Sukoharjo: CV Cendrawasih, 2012.
- Soetarno, Sunardi, Sudarsono. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Press, 2007.
- Soetarno. *Wayang Kulit:Perubahan Makna Ritual dan Hiburan*. Surakarta: ISI Press, 2004.
- _____. "Aspek Filosofis dalam Lakon Dewaruci Sajian Nartasabdha". Laporan Penelitian ISI Surakarta, 2010.
- Sugiarto, A. *"Kumpulan Gendhing Jawa Karya Ki Nartasabdha"*, 2007.
- Sumanto, *Nartasabda Kehadirannya dalam Dunia Pedalangan Sebuah Biografi*. Surakarta: ISI Press, 2002.
- Sunardi. *Nuksma dan Mungguh Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press, 2013.

- Suseno, Franz Magnis. *Etika Jawa Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijakanaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Suyanto. "Unsur-Unsur Garap Pakeliran," dalam Ed. Suyanto, *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI Press, 2007a
- _____. "Dasar-dasar Garap Pakeliran," dalam Ed. Suyanto, *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI Press, . 2007b.
- _____. *Nilai Kepemimpinan Lakon Wahyu Makutharama dalam Perspektif Metafisika*. Surakarta: ISI Press, 2009c
- Syiwamurti, Mpu. *Nawaruci*, alih bahasa Adhikara. Bandung: ITB Bandung, 1984.
- Tim Lembaga Javanologi. *Sastra Jendra Hayuningrat Analisa dan Pembahasan*. Yogyakarta: Shira Media, 2010.
- Tim Penyusun Filsafat Wayang Sistematis. *Filsafat Wayang Sistematis*. Jakarta: CV. Dedy Jaya, 2016.
- Tim PROYEK Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah. *Serat Gembringbaring*. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981.
- Tim Penyusun Panduan Tugas Akhir. *Buku Panduan Tugas Akhir Fakultas Seni Pertunjukan*. Surakarta: ISI Press, 2014.

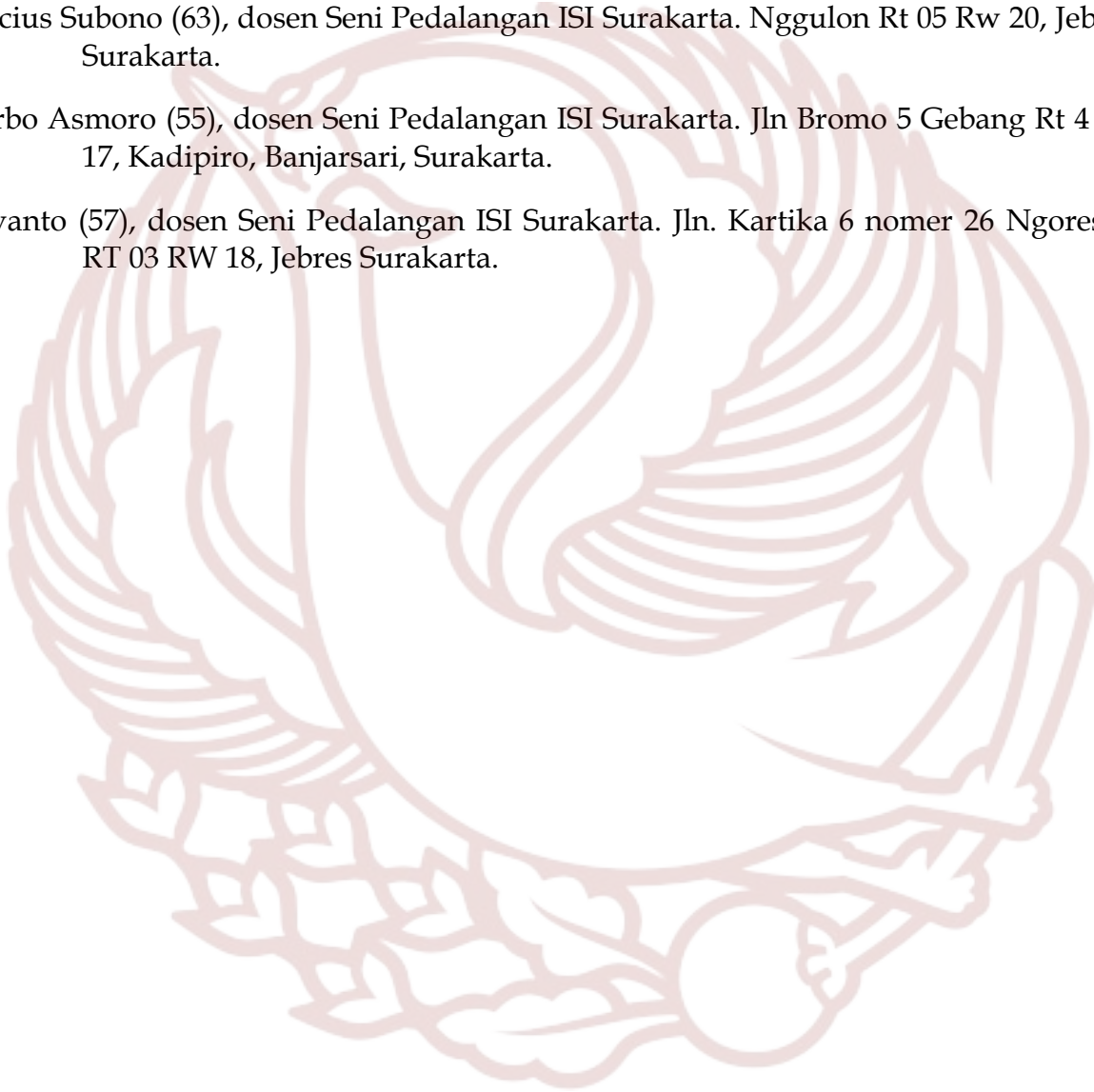
DAFTAR NARASUMBER

Bambang Suwarno Sindhutanoyo, M.Ng (66 tahun), dalang dan kreator wayang. Jln. Sungai Musi nomer 13, Dadapan Rt 03 Rw 13, Sangkrah, Pasar Kliwon, Surakarta.

Blacius Subono (63), dosen Seni Pedalangan ISI Surakarta. Nggulon Rt 05 Rw 20, Jebres, Surakarta.

Purbo Asmoro (55), dosen Seni Pedalangan ISI Surakarta. Jln Bromo 5 Gebang Rt 4 Rw 17, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta.

Suyanto (57), dosen Seni Pedalangan ISI Surakarta. Jln. Kartika 6 nomer 26 Ngoresan, RT 03 RW 18, Jebres Surakarta.

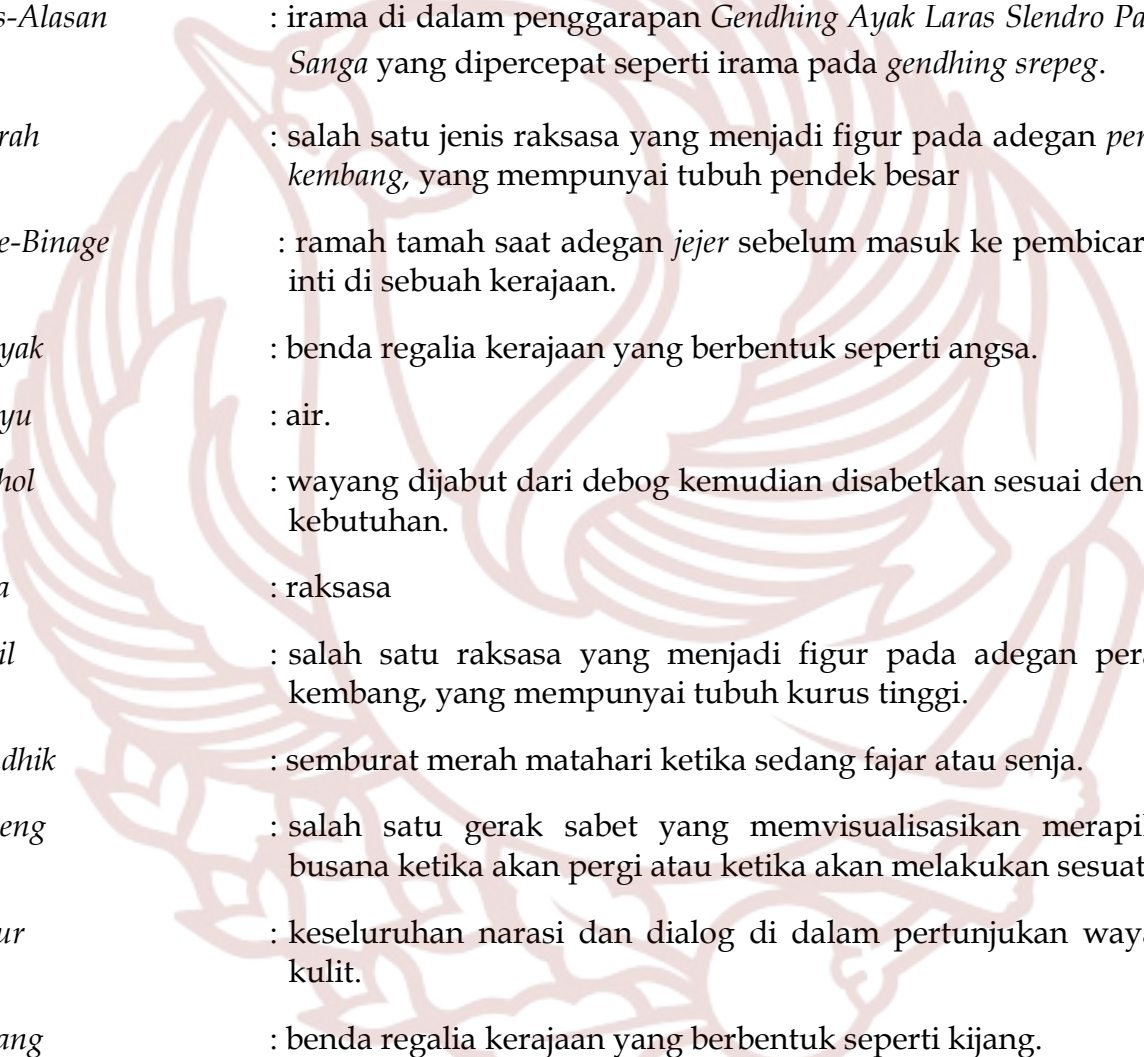


DISKOGRAFI

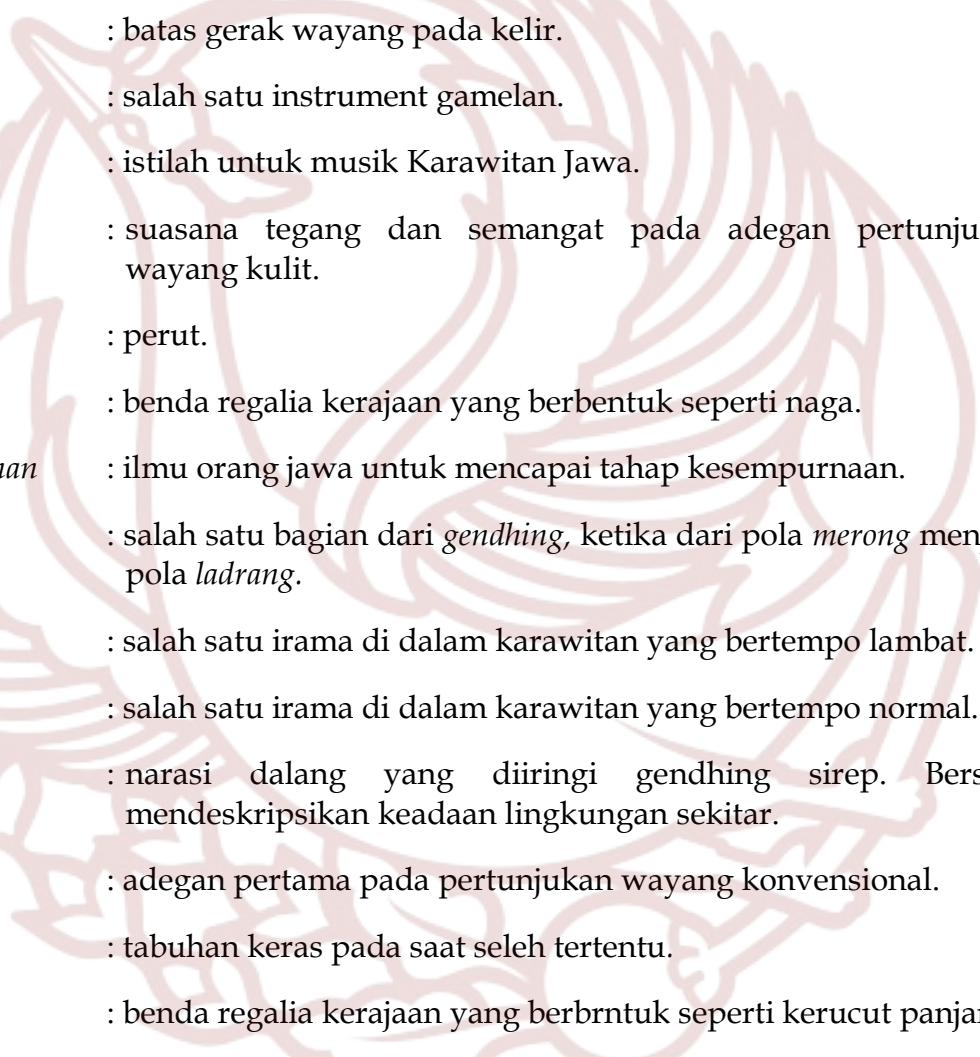
CDR-80, 1984. *Pagelaran Wayang Kulit Purwa Bimasakti*. Jakarta: RRI Jakarta.



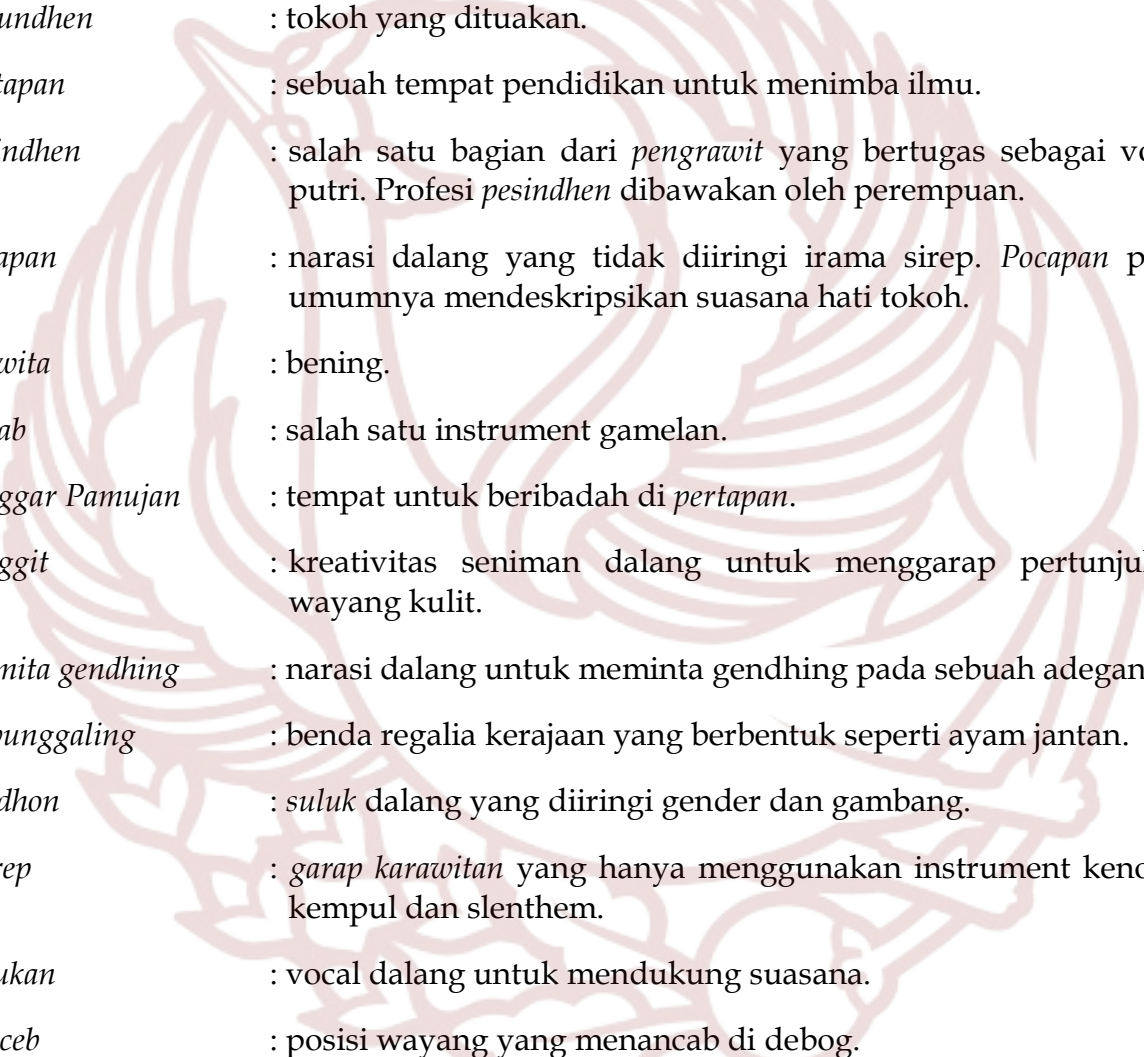
GLOSARIUM



<i>Ada-Ada</i>	: salah satu bentuk nyanyian dalang, yang pada umum nyamemberikan suasana semangat.
<i>Adu Kumba</i>	: adegan kematian Rukmuka dan Rukmakala diadu kepalanya.
<i>Alas-Alasan</i>	: irama di dalam penggarapan <i>Gendhing Ayak Laras Slendro Pathet Sanga</i> yang dipercepat seperti irama pada <i>gendhing srepeg</i> .
<i>Babrah</i>	: salah satu jenis raksasa yang menjadi figur pada adegan <i>perang kembang</i> , yang mempunyai tubuh pendek besar
<i>Bage-Binage</i>	: ramah tamah saat adegan <i>jejer</i> sebelum masuk ke pembicaraan inti di sebuah kerajaan.
<i>Banyak</i>	: benda regalia kerajaan yang berbentuk seperti angsa.
<i>Banyu</i>	: air.
<i>Bedhol</i>	: wayang dijabat dari debog kemudian disabetkan sesuai dengan kebutuhan.
<i>Buta</i>	: raksasa
<i>Cakil</i>	: salah satu raksasa yang menjadi figur pada adegan perang kembang, yang mempunyai tubuh kurus tinggi.
<i>Candhik</i>	: semburat merah matahari ketika sedang fajar atau senja.
<i>Capeng</i>	: salah satu gerak sabet yang memvisualisasikan merapikan busana ketika akan pergi atau ketika akan melakukan sesuatu.
<i>Catur</i>	: keseluruhan narasi dan dialog di dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Dalang</i>	: benda regalia kerajaan yang berbentuk seperti kijang.
<i>Dalang Catur</i>	: gelar yang dimiliki seniman dalang yang memiliki kualitas lebih dalam bidang <i>catur</i> .
<i>Dalang Gendhing</i>	: gelar yang dimiliki seniman dalang yang memiliki kualitas lebih dalam bidang <i>gendhing</i> .
<i>Dhodhog</i>	: memukul kothak wayang sebagai tanda meminta <i>gendhing</i> , <i>sirep</i> atau sebagai sekat ketika dialog.



<i>Dwipangga</i>	: salah satu <i>ampilan</i> raja yang berbentuk gajah.
<i>Entas</i>	: gerakan wayang masuk ke <i>gawangan</i> kanan atau kiri.
<i>Gagrag</i>	: gaya kedaerahan pertunjukan wayang yang sudah membudaya secara turun temurun.
<i>Gara-Gara</i>	: adegan di dalam wayang kulit yang bertujuan untuk penyegaran suasana. Tokoh yang tampil adalah <i>Punakawan</i> .
<i>Gawangan</i>	: batas gerak wayang pada kelir.
<i>Gender</i>	: salah satu instrument gamelan.
<i>Gendhing</i>	: istilah untuk musik Karawitan Jawa.
<i>Greget</i>	: suasana tegang dan semangat pada adegan pertunjukan wayang kulit.
<i>Goagarba</i>	: perut.
<i>Hardawalika</i>	: benda regalia kerajaan yang berbentuk seperti naga.
<i>Ilmu Kasampurnan</i>	: ilmu orang jawa untuk mencapai tahap kesempurnaan.
<i>Inggah</i>	: salah satu bagian dari <i>gendhing</i> , ketika dari pola <i>merong</i> menjadi pola <i>ladrang</i> .
<i>Irama dadi</i>	: salah satu irama di dalam karawitan yang bertempo lambat.
<i>Irama tanggung</i>	: salah satu irama di dalam karawitan yang bertempo normal.
<i>Janturan</i>	: narasi dalang yang diiringi <i>gendhing</i> sirep. Bersifat mendeskripsikan keadaan lingkungan sekitar.
<i>Jejer</i>	: adegan pertama pada pertunjukan wayang konvensional.
<i>Jengglengan</i>	: tabuhan keras pada saat seleh tertentu.
<i>Kacu mas</i>	: benda regalia kerajaan yang berbrntuk seperti kerucut panjang
<i>Kayon</i>	: salah satu boneka wayang kulit yang berbentuk gunungan.
<i>Kori Kedhaton</i>	: pintu tempat keputren di kerajaan.
<i>Limbukan</i>	: adegan intermeso yang menampilkan tokoh Limbuk dan Cangik.
<i>Lebet</i>	: bersifat mendalam.



<i>Pahargyan</i>	: resepsi acara.
<i>Pakeliran</i>	: satu kesatuan di dalam pertunjukan wayang.
<i>Pasewakan</i>	: singgasana pertemuan pada sebuah kerajaan.
<i>Pathetan</i>	: vocal dalang yang diiringi rebab, gender dan gambang.
<i>Pengrawit</i>	: pemain instrument gamelan.
<i>Pepundhen</i>	: tokoh yang dituakan.
<i>Pertapan</i>	: sebuah tempat pendidikan untuk menimba ilmu.
<i>Pesindhén</i>	: salah satu bagian dari <i>pengrawit</i> yang bertugas sebagai vocal putri. Profesi <i>pesindhén</i> dibawakan oleh perempuan.
<i>Pocapan</i>	: narasi dalang yang tidak diiringi irama sirep. <i>Pocapan</i> pada umumnya mendeskripsikan suasana hati tokoh.
<i>Prawita</i>	: bening.
<i>Rebab</i>	: salah satu instrument gamelan.
<i>Sanggar Pamujan</i>	: tempat untuk beribadah di <i>pertapan</i> .
<i>Sanggit</i>	: kreativitas seniman dalang untuk menggarap pertunjukan wayang kulit.
<i>Sasmita gendhing</i>	: narasi dalang untuk meminta gendhing pada sebuah adegan.
<i>Sawunggaling</i>	: benda regalia kerajaan yang berbentuk seperti ayam jantan.
<i>Sendhon</i>	: <i>suluk</i> dalang yang diiringi gender dan gambang.
<i>Sirep</i>	: <i>garap karawitan</i> yang hanya menggunakan instrument kenong, kempul dan slenthem.
<i>Sulukan</i>	: vocal dalang untuk mendukung suasana.
<i>Tanceb</i>	: posisi wayang yang menancab di debog.
<i>Tembang</i>	: salah satu repertoar vokal dalang.
<i>Toya</i>	: air
<i>Udhar</i>	: istilah ketika hanya instrument tertentu yang dipukul, menjadi keseluruhan instrument.

BIODATA



Nama : Redya Fanji Prajastha Susanto

NIM : 13123110

Tempat, tanggal lahir : 5 Agustus 1995

Jurusan : Seni Pedalangan

Alamat : Dusun Klepon Rt 01 Rw 03 Desa Sidodadi Kecamatan
Garum Kabupaten Blitar

Agama : Islam

Riwayat Pendidikan : - SDN SIDODADI II 2001-2006
- SMPN 1 Garum 2007-2009
- SMAN 1 Garum Jurusan IPS 2010-2013